平成27年2月28日発行·発売（偶数月30日発行·発売）
第16巻 第2号 通巻168号

ARCADIA

enterbrain

巻頭特集『Wonderland Wars』／『スクール オブ ラグナロク』

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌
アルカディア 2015年4月号
No.168 特別定価1,190yen

アーケード初のMOBA系戦略アクションゲーム稼働開始！



新作
●3D+2D=5D!? 新機軸対戦ゲーム登場!!
スクール オブ ラグナロク
●稼働迫る! 話題の新キャラクターに注目!
鉄拳7
●三世村正を最速攻略! 新キャラ続報も!?
ニトロプラス ブラスターズ
●シリーズ最新作、稼動開始!
ヤタガラス Attack on Cataclysm
●Ver.1.3EXの新要素·追加要素を紹介!
CODE OF JOKER Ver.1.3EX begiNNing
●話題の新作タイトルが目白押し!
JAEPO 2015リポート

●コミックス発売!
今井神の美少女剣風バトル
召喚! 剣豪学園
●コミックス発売!
おしかけ美少女の運命は!?
無双せよ!! ヨーコシューター
●幸宮チノが描く
RPG墜落ものがたり
RPGの彼女
●感動の最終回!
アフロよ、永遠に!
Arcadia Frontiers

特集
●MOBA未経験者もおまかせ!!
Wonderland Wars WIWスタートアップガイド
●重要な基本システムを丁寧に解説!
WIW入門書
●キミに合ったキャストを探せ!
キャスト導入ガイド

攻略
●復活ゲスト使い魔&春のイベント情報満載!!
LORD of VERMILION III Twin Lance R
●ついに解析!「13-14」至高の一枚!!
WCCF 2013-2014
●天覇への道極決勝を決めたあの主君が登場!
戦国大戦 −1600 関ヶ原 序の布石、葵打つ−
●席巻する"シャドウタイプ"に迫る!
Persona4 The ULTIMAX ULTRA SUPLEX HOLD
●待望の家庭用キャラがACに参戦!
GUILTY GEAR Xrd −SIGN−
●世界王者「ももち」に肉薄!!
ウルトラストリートファイターIV

日本全国、いいことザクザク、開催中！

ご好評につき
参加書店で絶賛配布中！
2015年3月31日まで

KADOKAWA dwango 統合キャンペーン
ニコニコカドカワ祭り
本屋さんに行くと、いいことザクザクフェア！

新カード5種類はこれ！



全員プレゼント1
フェア参加書店でKADOKAWAの本を買うと、
特典満載の豪華「ザクザクカード」
がもらえる！ カードは1冊につき、1枚もらえます。
※雑誌は対象外となります。

全員プレゼント2
「ザクザクカード」の裏面にあるシリアルコードを
「ニコニコカドカワ祭り」キャンペーン公式サイトに入力すると、
1シリアルにつき1つ下の4つの中から **プレゼントが選べます。**

BOOK☆WALKER
BOOK☆WALKER 100円クーポンをGET！
品揃え豊富なKADOKAWA直営の電子書籍ストア「BOOK☆WALKER」で使えるお得なクーポンです。

ムビチケ
ムビチケ オンライン GIFTカード100円分をGET！
当日券より最大で400円もおトクな映画前売券「ムビチケ」をご購入の際にご利用いただけるギフトコードです。

ニコニコポイント niconico POINT
ニコニコポイント100ポイントをGET！
ニコニコポイントを貯めて、ニコニコ動画の有料コンテンツなどもっと楽しめます。

いいことザクザク特典映像
- ザクザクアニメ
- 本人直筆！描いてもらってみた
- ザクザク限定動画

視聴者投票による人気KADOKAWAアニメの一挙配信、漫画家によるライブドローイング、スペシャル企画動画など、ザクザク新しいコンテンツが登場！

激レア抽選会
シリアル消費で、抽選会に参加いただけます！
特典動画「描いてもらってみた」とのコラボ企画「描いてもらってみた色紙」をはじめ、KADOKAWAならではの激レア品を抽選でプレゼント。
詳細はキャンペーン公式サイトで。

「ザクザクカード」
お渡し期間、利用期間ともに **2015年3月31日まで**
※「ザクザクカード」をお渡ししていない書店、配布が終了している書店もございますので、ご了承ください。

ネットで買って、いいことザクザク

キャラアニ .com chara-ani
KADOKAWAの本、全部はじめました！



キャラクター雑貨、フィギュア、DVDに加えて、KADOKAWA書籍の取り扱いを開始しました！
今なら、KADOKAWAの書籍すべて送料無料！
KADOKAWAのECサイトでキャンペーン期間中にお買い上げの方の中から抽選で**合計6,000名に図書カードをプレゼント！**詳しくはキャンペーン公式サイトへ
注：キャンペーン内容、時期は、予告なく変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。

ニコニコ生放送でも、いいことザクザク

KADOKAWAが映画やドラマファンにお贈りする情報番組
月刊シネマ倶楽部（毎月第3水曜日放送）
3月の放送は18日（水）！

KADOKAWAがアニメ、ゲーム、マンガ、ライトノベルなどの情報をお届けする番組
月刊エンタメ倶楽部（毎月第4水曜日放送）
3月の放送は25日（水）！

ラインナップは
キャンペーン公式サイトをチェック！

全国書店でも、いいことザクザク

ニコニコ書店会議 開催中！
ユーザー参加型の新イベント「ニコニコ書店会議」を全国各地の書店で開催します！ 書店会議ならではのスペシャルゲストやイベントに乞うご期待！！ なんと高校生以下のニコニコユーザーを対象に、「一年間プレミアム会員券」の配布もあります！

きみの町にも書店会議がやってくる!! 以降のスケジュール 全10回予定
★第九章 3月8日（日） 福岡県 八女市 積文館 八女店
★第十章 3月29日（日） 開催決定!! ※開催書店は、後日HPで発表いたします。

詳しくは ニコニコ書店会議 検索

全国の本屋さんからも応援の声、続々!!

ニコニコのお客様をぜひ書店にお連れください! KADOKAWA様!旭屋書店は熱烈応援しています!!
— 旭屋書店 なんばCITY店 店長 城崎 友博

書店は面白い出会いがたくさんありますので、是非お越しいただきお楽しみください。
— 小田急ブックメイツ 新百合ヶ丘店 店長 狩野 大樹

ネットにはない、書店ならではの笑顔とサービスでお待ちしています。
— 紀伊國屋書店 札幌本店 文庫担当 浅野 加奈子

盛大なイベントなので、当店でも賑やかにやっていきたいです。応援します!
— 紀伊國屋書店 渋谷店 店長 右田 格之

ザクザクカードをたくさんご用意して、皆さまのお越しをお待ちしています!
— 紀伊國屋書店 仙台店 店長 大作 裕秀

ニコニコ動画と組んだ最初の試みで新しい変革が生まれる予感。
— (株)萬松堂 店長 中山 英

ニコニコ動画も当店も、見てザクザク来てザクザク! お待ちしています。
— リブロ池袋本店 書籍担当 舟山 晶子

「ニコニコカドカワ祭り」キャンペーン公式サイト
キャンペーン開催期間 2015年3月31日まで
http://kadokawadwango.net もしくは ニコニコカドカワ祭り 検索

NO.168 2015 April
タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)



©SEGA

CONTENTS







© 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



©EXAMU Inc./Nitroplus

無双せよ!!ヨーコシューター



by 藤丸あお

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

発行/株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.0570-060-555(ナビダイヤル)
企画・編集/エンターブレイン
〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア

セガが放つアーケード初のMOBA系戦略アクションゲーム

戦術と神筆(ペンデバイス)を駆使し



ついに稼働したアーケードゲーム初のMOBA系戦略アクションゲーム『Wonderland Wars』。今回は、同ジャンル未経験者でも安心の導入攻略を中心に、16ページの大特集で本作の魅力に迫る!

Wonderland Wars

■メーカー	:セガ
■ジャンル	:MOBA系戦略アクションゲーム
■操作方法	:特殊ペンデバイス+専用コントローラー+タッチパネル
■稼働日	:2015年2月19日(稼働中)
■使用基板	:Nu
■ネットワークシステム	:ALL.Net

Text:ちくわ、ブンブン丸、タケヤマ

つい に稼働!　始めるなら今しかない!

物語(アーケード)の主人公となれ!



INDEX

基本解説『ワンダーランドウォーズ』とはどんなゲームなのか？

童話の真実が描き出される世界、ワンダーランドへようこそ。この世界でプレイヤーがすべきことは何か、まずはゲームの流れやペンデバイスの使い方など、操作方法の基本から学んでいこう。

4vs.4の通信対戦で戦略を競い合え!

『Wonderland Wars』ではどのゲームモードでも基本的には、常にほかの全国のプレイヤーかCPUキャラクターの四人でのチームを組み、相手のチームとのリアルタイム対戦となる。勝敗の基準は各チームの「チームゲージ」を減らしあい、その残量で決定する。

チームゲージは、敵軍のプレイヤーキャラクターである"キャスト"を倒すか、拠点や城へ攻撃することで減らせる。キャストでの減少に比べ拠点や城を攻撃した方がより大きく減らせるが、このときは無防備になるため敵が残っていると危険。いかに敵を倒し拠点を攻めるか、戦略や仲間との協力が非常に重要となる。



プレイヤーが選択できるさまざまなキャストは、それぞれ得意な役割と、不得意な役割がはっきり分かれている。協力しあい、互いの弱点を補おう。



敵チームゲージ減少



敵キャスト（プレイヤーの操作キャラ）撃破

敵チームゲージ減少



敵拠点破壊か敵城へ攻撃

「MOBA」ならではのプレイ感覚

本作『ワンダーランドウォーズ』は、マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ（MOBA）というジャンルに系統する作品。自軍と敵軍のリアルタイムで自動生産、自動侵攻していくほかのユニット同士の戦いに、プレイヤーが操作するヒーローキャラが介入し、敵側プレイヤーのヒーローとも刃を交えつつ自軍を勝利に導く。ヒーローはRPGのように敵を倒してレベルアップしていくため、通常の戦略ゲームよりも後半での逆転劇が起きやすいのがMOBAの魅力だ。

ゲーム進行フローチャート

実際のゲームプレイの流れがこちら。対戦を重ねて階級「マスターランク」を上げ、頂点を目指せ!

ゲーム開始＆クレジット投入



まずは画面をタッチしてから、Aimeをリーダーにかざしてゲームスタート。クレジットを投入し、各モードを遊ぶのに必要な「チケット」を購入する。チケットは最初は二枚あればゲームプレイが可能だが、まとめて購入した方がオマケのチケットがもらえてお得だ。ゲームデータを記録するAimeがあってこそ、全要素を楽しめる本作。初回はチケットが二枚もらえるなど、特典も多いので、必ず用意したいアイテムだ。



Aimeを用意!

モード選択



チケットを購入したら、早速プレイしたいモードの選択画面へ。本作の基礎が学べる修練場をSTAGE4までクリアしないと全国対戦を選べないので、まずは修練場で基礎を学びつつ腕を磨こう。新たなカードが手に入ったら、カスタマイズで装備するのを忘れずに!

全国対戦
チケットを二枚使用し、全国のプレイヤーとマッチングして4対4の対戦を行なう。本作の基本となるゲームモードだ。

修練場
チケットを二枚使用し、CPUとの対戦を行なういゲームの基礎を学ぶモード。ほかのプレイヤーと通信協力できるステージもある。

カスタマイズ
キャストの装備や、プレイヤーの称号を変更するモード。チケット0で選択可能だが、時間延長にはチケットを一枚必要とする。

リーフショップ
修練場などでもらえる報酬「リーフ」を景品と交換できる場所で、チケットは不要。リーフが溜まったらのぞいてみよう。

筐体解説



① Aimeリーダー

画面の上にある、Aime読み取り箇所。Aimeはゲーセン店内で別途購入しよう。

② タッチパネル

ゲーム画面であると同時に、指やペンでタッチすることでさまざまな操作が可能だ。

タッチ操作は基本的にペンデバイスで行なうが、カメラの位置変更は、指二本で画面に触れて動かすことで実行する。指二本でダブルタップすれば、素早く基本位置に戻すことが可能だ。



③ レバー&回避ボタン

レバーでキャストを前後左右に移動。同時に回避ボタンを押せば回避行動が可能。





すばやく跳びすさる回避だが、使用後わずかに隙がある。ボタン二連打で、事前の行動がキャンセル可能な回避「緊急回避」が可能となるが、隙が大きいので使いどころには注意しよう。

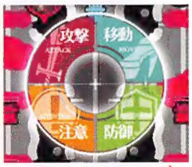
④ ペンデバイス

移動以外のほぼすべての操作が、これ一つで可能。各操作をまずは体で覚えよう。

●コミュニケーション操作



チャットボタン（左写真）と拡大ミニマップで出せるチャットパレット（右写真）で、味方との各種連絡が可能。仲間との協力が大切な本作では、非常に重要な操作だ。



コミュニケーションについては 10ページへ

●攻撃操作

ストレートショット



自分のキャストにペンをあて、フリック（なぞる）した方向に撃てる基本攻撃。

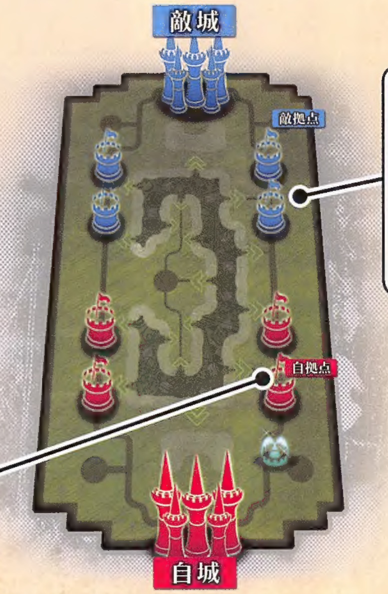
ドローショット



ボタンを押しつつペンでなぞった線上に放たれる、強力な攻撃。

ショットについては 9ページへ

戦闘開始



まずは敵の拠点を攻撃するのが基本。拠点や城へは、キャストを近づけると出てくる「HOLD」ボタンをタッチし続けることで攻撃できる。

当然、敵のキャストや兵士もこちらの拠点や城を狙ってくる。味方と連携し、これをいかに撃退していくのかもまた勝敗のカギとなる。

使うキャストを決定し、マッチングが決定したらいざ、対戦開始。自動で生産され進軍する兵士たちとともに進軍し、敵と交戦しよう。敵の波が途切れたら、すかさず拠点を攻撃！　HPが減ったら、無理せず回復に戻るのも重要だ。

画面の見方については 6ページへ

戦闘のポイントについては 9ページへ

リザルト&カード獲得



対戦と結果発表が終了したら勝敗に関わらず、キャストを強化できる新たなカードを入手できる。六枚のカードの中から、どれが手に入るかは運次第!?

カードの説明については 7ページへ

まずは修練場のSTAGE4まで!

修練場の各ステージでは、課題をこなすとたまる「制圧度」が最大になると次のステージが解放され、STAGE4を制圧すれば晴れて全国対戦が可能となる。なお、その後も各ステージで制圧度を最大にするたびに報酬アイテムがもらえるぞ。

画面解説① 対戦中の画面の見かたとマップ上の施設の役割

操作がレバーとペンデバイスで簡単にできるのと同じく、本作では画面に出てくる情報もシンプルで、一度理解できればあとは直感的に操作できるようになる。プレイ前に、ここで一気に覚えてしまおう。



残り時間とチームゲージ
対戦の残り時間と、両軍のチームゲージ残量。どちらかのチームゲージがゼロになるか、時間切れ時の残量で勝敗が決まる。

チームレベル
自軍と敵軍のチームレベル。このレベルはチーム全員で共有しており、例えばチームレベルが3ならばキャスト全員がレベル3となる。

ミニマップ
戦況がひと目で分かるミニマップ。ペンで触れると画面中央に拡大版が表示され、拡大版は右上をタップするともとに戻る。

ソウルゲージ
自軍ゲージが減るたびにたまり、最大になると「ソウル解放」で巨人が召喚される。巨人出現タイミングの目安にしよう。

カメラボタン
キャストを映すカメラ位置を、前後に切り替える。後ろ(画面下方向)に敵が来たときなどに活用しよう。

獲得経験値
敵の兵士やキャストを倒すと経験値の宝石が獲得でき、ここに収められる。最大までたまるたび、チームレベルが1上がる。

チャットボタン
ペンデバイスで触れると定型文が表示され、これにさらに触れることでチャットを味方に発言できる。仲間との連動を心掛けよう。

バトルログ
チームレベルアップなどの戦況変化の報告が流れる情報欄。チャット発言も記録されるので、見逃したときはここで確認だ。

スキル/アシストカード
キャストが装備しているカード。使用可能になったカードは明るく光り、スキルカードはペンデバイスで上にフリックと発動する。

MPゲージ
ドローショットとスキルカードの使用に必要となるMPの残量を示すゲージ。MPは時間経過で自然回復するが、使用は計画的に。

帰城ボタン
触れるとワープ待機状態となり、一定時間後に自城に移動する。待機状態は無防備になる上、敵の攻撃でキャンセルされるので注意。

キャラクターの画面情報





兵士とHPゲージ
兵士にも攻撃を受けたときなどに、足下に小さくHPゲージが表示される。兵士を盾にして進軍している時にはよく見ておこう。

兵士については10ページへ

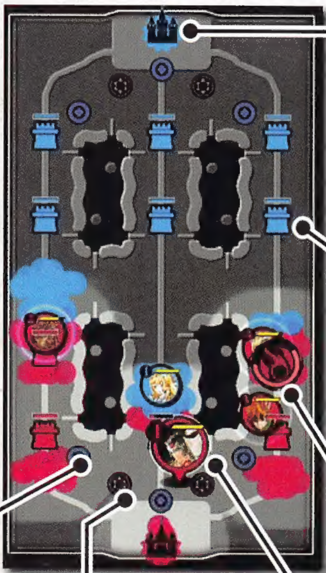
HPゲージ
キャストのHP。ゼロになり倒されても何度でも自城前から復活できるが、復活までに一定時間が必要。倒されるたびにチームゲージが減少し状況も不利になるので無理は禁物だ。

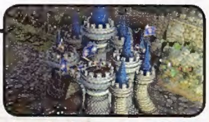
チームレベル
現在のチームレベル、つまり現在のキャストのレベルの表示。画面左上のチームゲージ横に表示されるものと同じものだ。

ロールとプレイヤーNo.
キャストの戦闘タイプを表すロールのアイコン(ひし形のもの)と、ミニマップでの識別に使う、割り振られたナンバー。

ロールについては11ページへ

施設とミニマップアイコン



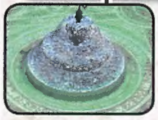


赤:自城　青:敵城
城の位置を表すアイコン。城は攻撃するたびにチームゲージを減らせるので、一瞬でも攻撃できれば即座に効果がある。

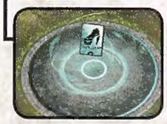


赤:自軍拠点 青:敵軍拠点
拠点のアイコン。拠点は攻撃する度にわずかにチームゲージが減少し、破壊した瞬間大量に減らせる。

巨人アイコン
巨人の位置を表すアイコン。HPゲージがキャストのアイコンとは違い、アイコンの外周円部分がゲージになっている。



回復の泉
近付くだけでHPが回復できる重要な施設。ただし敵城近くのものは使用できない。



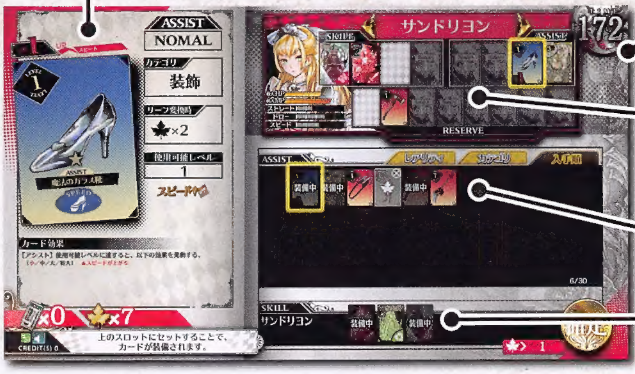
ブースター
触れると一定時間移動速度が上がる。これも敵城近くのものは使えないので注意。

キャストアイコン
キャストの位置を表すアイコン。No.とHPゲージも表示される。敵のアイコンは味方の視界内にいないと表示されない。

ALL.Net Wi-Fi連動
本作では筐体のWi-Fiを使い、特典としてキャストを強化できるオーバードライブカード(SR)を入手可能。緑色の「ALL.Net Wi-Fi」が使用可能なことを示すステッカーがある店舗で、スマートフォンでネットワーク名「ALL.Net Wi-Fi」を検索し接続すると連動コードが手に入るので、これをAimeをかざす時の画面にある右下の連動ボタンをタッチしてから入力しよう。

画面解説② カスタマイズ画面と各種カードの能力

キャストはカードをカスタマイズ画面で装備することにより、能力が強化されるとともに、使えるスキルが増えることで戦略の幅も広がる。カードの役割もしっかり覚えよう。



カード詳細 対象カードの詳しい情報が表示される枠。強化されるごとに能力が微妙に変わっていくので、常にチェックを怠らないように

セット中のカード
対戦中に使うカードの一覧。対戦中に効果を発揮できるのは、ここにあるカードのみだ。何を入れるかよく吟味しよう。

リザーブカード
D5ランクで解放されるリザーブスロット。ここにセットしたカードはマッチング後に変更可能となる。

所持アシストカード
所持アシストカードの一覧。これらはどのキャストも使える共用のもので、ほかのキャストが装備中でも問題なく使える。

所持スキルカード
所持している、現在カスタマイズ中のキャストが使えるスキルカードの一覧。スキルカードはアシストカードと異なり、それぞれのキャストごとに使用できる専用のものが用意されている。



カードをペンで押さえてセット中のカード枠のところまでドラッグ(引っ張る)することで、セットカードを入れ替えられる。

カードの種類と解説



スキルカード/ワンダースキルカード

各キャストの特徴的な必殺技を表すカード。対戦中に使用するにはカードに表示されているチームレベルに達した状態で、既定のMPを消費する必要がある。ワンダースキルは消費MP0で発動可能だが、一枚しかセットできず、発動も一試合に一度のみ。それゆえ切り札となりうる強力な効果を発揮する。

使用可能レベル
すべてのカードに記された、そのカードが効果を発揮するのに必要なチームレベルで、基本的に強力なカードほど高い。対戦序盤で使える数値が低いカードも重要となる。

レアリティー
星の数で示されるそのカードの等級で、高いほど獲得画面で出現しにくい。ノーマル(N)、レア(R)、スーパーレア(SR)、ワンダーレア(WR)の四種類がある。



アシストカード

スキルカードと異なり、セットしておくことでチームレベルが使用可能レベルに達した瞬間から自動で効果を発揮し続けるカード。主に攻撃力やHPなど、キャストの能力を強化するものが多いが、別の能力が下がるなどのデメリットを抱えているものが多い。アシストカード同士の組み合わせで欠点を補ったり、あるいはキャストの特徴に合わせて一点特化を狙うのもアリだ。



ソウルカード

一枚しか持ち込めない特別枠のカード。アシストカードと同じ強化効果に加えて、「ソウル解放」の際に巨人を出現させる能力を持ち合わせている。

巨人については9ページへ

カードは合成でより強く!



獲得時にすでに持っているカードがダブっても、カードが強化される。愛用のカードが強化されれば新カードよりもむしろうれしい!? 使わないカードも持ち続けていれば、強化で化けるかもしれないぞ。

すでに所持しているカードを入手した場合、自動で持っているカードに合成され、アシストカードは能力がより強化され、スキルカードはそのスキルの消費MPが減少といった恩恵が得られることになる。

キャストを強化する「オーバードライブカード」

対戦終了後のカード獲得画面で高確率で獲得できる「オーバードライブカード」は、各キャストに使うことでオーバードライブゲージをためることができる。ゲージが最大になるたびにキャストの基礎能力やカードの所持枠などが強化されていくので、よく使うキャストは惜しまずどんどん強化していこう。



オーバードライブカードは保管しておくことができない。レアリティーが高くなるにつれ効果が高く、使う先のキャストと同じロールが描かれたものほど多くゲージがたまる。

オーバードライブは超重要! 対戦中のキャストの強さはチームレベルとともに上がるが、同じレベルの同じキャスト同士の戦闘になれば、オーバードライブで基礎能力が上がっている方が有利になるのは当然のこと。また、オーバードライブを重ねていくと、セットして持ち込めるスキルとアシストのカード枚数がそれぞれ最大三枚にまで増えるので、まずは愛用のキャストを見付け育成しておきたい。

初回プレイの疑問解決 これだけは覚えておきたい『WIW(ワンダーランドウォーズ)』基礎知識

基本を覚えていざプレイ! となった際、初回プレイで引っかかりやすい疑問や問題をこちらに挙げてみた。事前にこれらについて覚えておけば、初回プレイがスムーズにいくこと間違い無し!

キャストそれぞれにレベルはないの?

チームレベルがキャストのレベルそのものになるため、本作ではキャスト個別のレベルは存在しない。獲得した経験値はすべてチームレベル用に溜まっていく共有のものなので、例え敵を多く倒したとしてもチームメンバー内でレベル差が付くということは無い。チームメンバーのだれかが経験値を稼いでくれれば、敵を倒さず城攻めに専念しているメンバーや、サポート役のレベルも上がる。適材適所で最大限にパフォーマンスを発揮しよう。

レベル上げに専念するのも戦略!



今何をしたらいいのか分からない! という場合は敵兵士が多いところへ向かい、せん滅して経験値を稼いでチームに貢献することも一つの手。敵兵士の進軍を止めつつ、敵チームより早いレベルアップを狙えて良いことづくめだ。

ペンデバイスのボタン操作に注意!

ペンデバイスで操作する際には多くの場合、最後に「ペンを画面から離す」瞬間に入力が認識されるので、画面を押しっぱなしにしないことが大事。なお、ドローショットでボタンを押すタイミングは画面に触れる前からでも後からでもいいが、拡大ミニマップで味方に指示を出すときは、画面に触れる前からボタンを押しておかないと反応しない。

プレイ開始時にまずやるべきことは?

いざチケットも購入してプレイ、というときに、早速修練場へ行きたい気持ちは分かるが、まずはカスタマイズへ移動し、現状で選択可能なキャスト全員のカードセットを確認しよう。一度もカスタマイズしていないキャストはソウルカードがセットされていないので、これをあらかじめセットしておくことで、気軽に新たなキャストの試運転が可能だ。なお、時間切れになっても次のプレイ時にもカスタマイズが可能なので、全員分が一度にセットできなくても、無理して時間延長にチケットを使う必要はない。

ソウルカードを全キャストにセット!



自身にソウルカードがセットされていなくても、味方のソウルが解放され巨人は発生するが、ソウルカードにはアシストカードと同じく強化能力がある上、その効果はデメリットが少なく強力なので、セットしないのはもったいない!

レベルは足りてるのにスキルが使えない!

レベルが上がった、よしすぐに使おう! と思っても使えなかったということが多いと思うが、これは発動に必要なMPが足りないから。ドローショットを連発しているとMPが枯渇しがちなので、スキルを使いたければストレートショットを多用し、MPを温存しよう。



レベルもMPも足りて使用可能になると、スキルカードが明るく光る。この状態になったら、ペンで上にフリックして発動だ。

カード獲得の仕組みを教えて!

対戦終了後のカード獲得画面では、六枚のカードが選ばれた後、デフォルトではそこから一枚をランダムで選ぶことになる。

六枚のカードの中にワンダーレアがあった! しかし、当たらなかった! という場合、涙を飲むしかない……というわけではなく、チケットを使えば追加の抽選が可能なので安心してほしい。詳細は下で説明しているが、チケット二枚を費やせば、六枚のカードはすべて必ず手に入るのだ。

カード獲得時、最初は運試しとなるが、その後チケットを消費することで確実にカードを入手可能となる。六枚の中にワンダーレアが出現した場合に備え、チケット二枚分の硬貨は常に用意しておくのがオススメだ。



ドロー1回目 カード獲得画面ではまず最初にチケットを一枚も消費せず、必ず伏せられたカード六枚の中から一枚を選んで獲得可能。

ドロー2回目 残り五枚の中に欲しいカードがあるなら、ここでチケットを一枚消費。すると今度は二枚、残り五枚のカードの中から獲得可能。

ドロー3回目 ここまでで三枚引いても目当てのものが出なかった場合、もう一枚チケットを消費することで残ったカード全部を獲得可能となる。

スペルリーフって何に使うの?

修練場やカード売却などで入手可能なスペルリーフは、リーフショップでいろいろなものに交換可能となる。現状、常にオーバードライブカードが交換できるため、まだオーバードライブが乏しいキャストの育成に使うのもアリなのだが、よく交換景品リストの項目を見てみてほしい。今は空欄だが「キャスト」などの気になる項目も!? これらを見るに、育成などのために費やすのももちろんいいが、今はためておくのもアリ!?

友達招待の特典 Wi-Fi連動コードを入力する際、スタート画面の一番右下に「友達紹介コード発行」というボタンがあるのに気が付いただろうか? Wi-Fi連動に登録後、ここで発行したコードを友人に教えて初回プレイ時に入力してもらえば、ここでしか手に入らない称号を含む豪華特典がもらえる。招待された側も、オーバードライブカード(R)がもらえるぞ。

実戦攻略 脱初心者を目指すための、今すぐ役立つ攻略知識

ここここからは、前項までの基礎知識をもとに、すぐにでも実戦で役立つプラスαの知識を学んでいこう。
これらを意識することで、物語の主人公への道がグッと近づくはずだ!

基本ルールとチームゲージ

本作では試合終了時にチームゲージが多い方が勝利となる。効率よくチームゲージを削るにはどうするべきか?

キャストの撃破でも敵のチームゲージは減るものの、基本的には微量。拠点の破壊や城を直接攻撃したほうがゲージへのダメージは高い。キャストの撃破は拠点や城を攻撃するための方法の一つ、という考え方を持とう。拠点は完全に破壊しないとゲージが減らないので注意。

攻撃手段

キャストを攻撃する方法は三種類。それぞれの特性を活かした攻撃でレーンでの戦いを制していこう。

レーン戦で相手キャストを攻撃する場合、お互いの兵士が存在するため単純に攻撃を仕掛けることは難しい。

ストレートショット

発生、スピードともに速く隙も少なめ。ただし貫通しないため兵士の処理や影に隠れたキャストは攻撃できない。相手をダウンさせたあとの追い打ちとして使うことも可能だ。

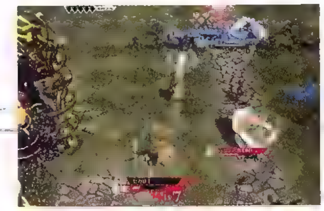
ドローショット

軌道をコントロール可能で貫通する。ただし隙が大きいため単調に使えば無防備なところを回り込まれたり、レンジの長いスキル攻撃をくらう。撃ち始めを読まれないように。

スキル

スキルによってその効果は異なる。自分の使用するキャストはもちろん、相手キャストのスキルも覚えておけば不用意な被弾が減るので覚えておきたい。最低限、貫通、爆風、壁抜けの有無あたりを覚えておけばレーン戦で対面にきた場合でも対処しやすくなる。特に貫通、爆風のあるタイプは兵士や建物の影に隠れていても被弾してしまうので気をつけたい。

だが、兵士を攻撃しようとするタイミングを読むことができれば、キャストへの攻撃はヒットさせやすくなる。敵に兵士を一列ドローショットで攻撃されているうちに距離を詰めてストレートショットなどを当てる。相手以上に兵士を素早く倒して、兵士を押し付けてからキャストを攻撃。といった戦い方が有効だ。





POINT 森を有効活用し施設やキャストを奇襲

森は外から中は見えないが、中から外の様子は確認できる。中盤以降は森を通って相手キャストの背後に回り込んで攻撃したり、拠点や城を攻撃しにいくといい。



森に入るところを見られなければなおよし。ミニマップに注意して行動しよう

勝敗を左右する"巨人"

時間の経過やチームゲージが減少すると、ソウルゲージがアップ。満タンになると味方のだれかのソウルが巨人として召喚される。どのレーンに出現するかはランダムで、敵味方ともに出現したレーン、巨人のタイプによって流動的に動く必要が出てくる。このゲームの重要な戦略要素と言えるだろう。ここでは巨人の主な攻撃方法を紹介していこう。

猛突進

歩き続けて敵の拠点か城に到達した段階で対象を攻撃。破壊力は凄まじく、拠点ならどんなにゲージがあっても一撃で破壊する。ただし、拠点や城に攻撃すると消えてしまう。



暴旋風

定期的に腕を振り回して攻撃しながら前進する。拠点や城に到達すると対象を攻撃。瞬間的に破壊はできないが、破壊しても消えることはないのでレーンを押し込みやすくなる。



爆裂弾

敵に当たると爆発する弾を撃ちながら前進する。拠点などへの攻撃も行うが、破壊力はあまりない。紹介した中では最もキャストに対する驚異度が高い巨人といえるだろう。



POINT ダウン後の追い打ちと起き上がりのタイミング

本作では一部のドローショットや強力なスキルをくらうとダウン状態になる。ダウン状態の場合、点滅して無敵になるが、その直前であれば1度だけストレートショットなどでの追い打ちが可能。起き上がってからはしばらく無敵なので、その隙に逃げるのがベター。ダウンさせた敵を倒しきりたい場合はダウンしている間に敵の逃げ道を妨害するように移動しておき、無敵が切れてからさらに攻撃するといい。ただし、敵兵士の攻撃を受ける可能性もあるので、状況によってはあきらめよう。

POINT 巨人の対処は最寄りの拠点の状況により変化

猛突進の巨人は拠点に到達した段階で拠点を即破壊して消える。逆に、ゲージの少ない拠点を破壊しても消えるので、巨人の到達予定の拠点のゲージが少ないならスルーしてあえて拠点を破壊させて、そのあいだにほかのレーンなどで有利を取りに行く、といったことが可能だ。また、出現した巨人のレーン次第では、残り時間中にたどり着かない場合もある。そういった場合も関わって時間を無駄にするのではなく、スルーしてしまってほかの拠点などを攻撃しよう。

WLW extra 開幕のレベルアップとスキル:スキルはチームレベルが、そのスキルのレベルに到達しないと発動することができない。現状ではレベル1のスキルは無く、スキルを使用するには最低でもレベル2になる必要がある。そのため、相手より先行してレベルを上げられれば一方的にスキルを使うことが可能となるので、開幕のレーン戦を優位に進めることが可能だ。

兵士とは?

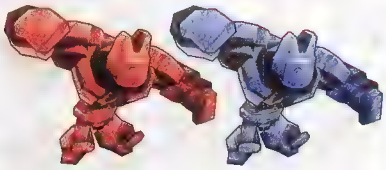
拠点、城から出現する兵士をどうすべきか?地味ながら非常に重要な存在である兵士について勉強していこう

兵士を押し込んで相手の拠点を攻撃させることは、このゲームにおいて最も分かりやすい勝利パターンの一つ。極端な話、兵士を相手よりも素早く処理し続ければキャストを攻撃せずとも勝てるわけだが、話はそう簡単ではない。兵士の処理をどうするかという対面のキャストとの駆け引きに勝たなくてはいけないのだ。また、兵士は前にいる敵を攻撃するという習性がある。自軍兵士よりも前に出てしまうと攻撃をくらってしまうので、基本的には自軍兵士よりも前に出ずに、お互い陰に隠れて戦うという展開になる。特に低レベルのうちは最大HPが低く兵士の攻撃がかなり痛い。キャストを攻撃しようとして前に出すぎると兵士の攻撃でHPが削られてしまうぞ。



ドローショットなど隙の大きい行動を読まれると逆に攻撃されてしまう。この駆け引きがうまくなるとレーンでの戦いを圧倒できる。そのまま押し続けられるならレーン戦を続け、対面の拠点を破壊してしまおう。

兵士



前にいる敵に対し弾を撃って攻撃してくる。弾は誘導してくるが、タイミングよく回避ボタンを押せば避けることも可能。ちなみに、一定の距離を空ければ攻撃対象にならない。

大型兵士



ダメージは入るもの、ドローショットが貫通しない。この兵士の陰に隠れつつ戦ってドローショットを防ぐのがセオリー。ただしスキルでの攻撃はその限りではないので注意。

仲間との協力

本作は4対4のチーム戦。チームメイトと意思疎通をし、互いに協力することでよりよい戦果を得られる。

ゲーム中はミニマップを開いてのアイコンチャットや画面右下のシンボルチャットなどで自分の意思を伝えることができる。まずはゲームスタート時にシンボルチャットで自分がどのレーンに行きたいか、味方の行きたいレーンの確認をし、だれもいないレーンを作らないようにしよう。また、自分がほかのレーンへ移動したり帰城する場合は移動アイコンを出して意思表示するといい。もしも拠点やキャストを狙うのなら、攻撃アイコンにしておこう。これだけで大体の状況を伝えることが可能だ。



マッチ画面で各キャストのスキルカードは絶対に確認しておくこと。特にSRスキルを持ったキャストの驚異度は高い。いたら絶対に警戒しておきたい

味方の兵士との連動

味方兵士が拠点に到達すると、敵の拠点を攻撃して消滅する。兵士を3ウォーブ(出現した兵士の列のこと)当てれば敵の拠点を破壊することができるだろう。押している状況ならさらに敵兵士を処理しつつ、こちらの兵士の処理に追われているキャストへスキルなどで攻撃を仕掛けていこう。



兵士の拠点攻撃力は非常に高い。特に序盤は直接攻撃するより、兵士の攻撃が効果的。

敵兵士を効果的に倒すには?

大型兵士がいる場合はドローショットを先に撃たず、先にストレートショットで大型兵士を倒してからドローショットを撃つのが理想。ただし、そればかりをすると相手に行動を狙われて攻撃を仕掛けられる場合もある。相手との距離や行動を読み、ショットを切り替えよう。



余裕が無い場合は大型をかわすようなドローショットで数を減らすというのも手。

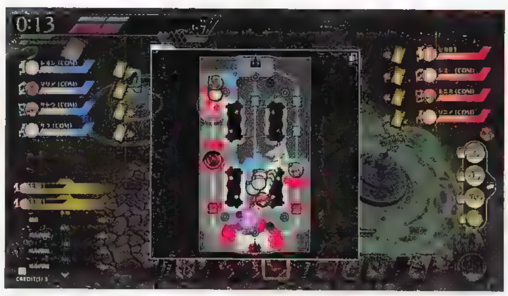
POINT

MPを消費する行動は計画的に!

ドローショット、各スキルなどを使用するにはMPを消費する。当然使いすぎてはMPが無くなってなにもできなくなってしまう。とはいえ、満タンのままMPを温存し続けるというのはMPが無駄になるので、MPを消費しないストレートショットを使いつつ、適時に使ってレーンを押し上げよう。



敵キャストとの戦闘ではMPの有無が勝敗に直結する。本作に慣れてきたならスキル使用回数やドローショットから相手のMPの状況をイメージしながら戦おう。



ミニマップでペンボタンを押しながら味方をドラッグすれば移動するように指示を出すことができる。試合の展開を理解できるようになったら、指示を出して試合をコントロールするのもいいだろう

これが便利! オススメチャット!

攻撃アイコン

攻撃の意思を示すアイコン。攻撃を仕掛ける対象に出すのはもちろんのこと、城などを直接攻撃する場合は経由地点の森などに移動アイコンを出せば行動の意図がさらに伝わりやすくなる。

注意アイコン

対面のキャストの姿が見えなくなった場合、ほかのレーンや拠点を攻撃する可能性が高く非常に危険。自身の指定して注意と出せば、相手が居なくなったことが伝わる可能性が高い。いなくなったらすぐに報告して味方の被害を食い止めること。

巨人を攻撃

シンボルチャットのカスタムから選択可能。優先して巨人を破壊しにいきたい時に使う。助けが欲しい場合は、味方への支持と合わせて使うと意図が伝わりやすい。

防御アイコン

主に拠点を守りたい時に使う。状況的に助けを呼ぶ場合に使うことが多いので、合わせて味方への支持も合わせるといい。また、不利なレーンへカバーに入るときに出すと、味方が勘違いして守り続ける場合もあるので注意。

WLW extra 味方兵士の強化:吉備津彦の「共鳴の位」やアイアン・フックの「気合を見せやがれ!」などは、味方の兵士を強化することが可能なスキル。敵キャストとの拠点を巡る攻防では、味方の兵士の列が複数重なる場面が出てくるので、それを見越してMPを温存し、複数の兵士を強化して、一気に攻勢に出るという戦術も有効だ。



サンドリヨン

Art.前嶋重機　CV.井上麻里奈

～双剣の輝きは、ゆるがない志～

特徴 平均的なステータスを持つため、初心者でも扱いやすいキャスト。スキルで自身のHPを回復することができるので、敵キャストとのレーン戦に強い。

ファイター

最大HP

最大MP

射程：遠／中／近（中）

基本能力（最大Lv.）

ストレート攻撃力	B
ドロー攻撃力	A
スピード	B

基本戦術 ～高い戦闘能力を生かして、最前線へと突き進め！～

低レベルでも敵兵士のHPの大部分を削れるほど強力なドローショットに加え、初期状態で所持している強力な攻撃スキル「クリスタルスラッシュ」や、自身のHPを回復可能な「アッシュヒール」などを使い、自身のみでもレーンを押し上げることが役目となる。

序盤はドローショットで素早く敵兵士を一掃し、敵チームよりも先にレベルアップを目指し、自身とチームメイトの能力を底上げしよう。「アッシュヒール」や「タイムオブプリンセス」でHPを回復できるので、中盤から終盤に掛けてはある程度の反撃は覚悟して、チームの切り込み役として活躍していこう。



レベル2になったら「クリスタルスラッシュ」を使って積極的に攻撃を仕掛けよう。相手がスキルを使ってくる前に、こちらのスキルを使えれば一方的に攻撃できる。一気に攻勢を仕掛けて、そのまま畳み掛けるように圧倒していこう！

スキルPICK UP! クリスタルスラッシュ

R｜攻撃｜Lv.2

自分から引いた線の方向に貫通攻撃を放つスキルで、自身から離れた位置でヒットしたときほど大きなダメージを与える。攻撃の発生は決して早くなく、スキもあるので、狙いをよく定めてから使おう。



[illegible]止まっている敵が居る場合は、確実にヒットさせるチャンス。

スキルPICK UP! アッシュヒール

R｜回復｜Lv.3

フリックすると即時発動し、自身のHPが回復する。敵と戦闘してHPが減ってしまったときは、安全な場所まで下がってからこのスキルを使い、HPを回復しよう。多用し過ぎて、MPが枯渇しないよう注意したい。



このスキルを使いながら[illegible]状態で味方の手助けをできる。

ワンダースキル タイムオブプリンセス

フリックすると即時発動し、自身と全味方キャストのHPを大幅に回復する。また、ドローショットで描ける線の長さが延長され、ショットのサイズが拡大し、貫通力も上がる。攻防一体のスキルで、致命傷を受けたときの回復手段としても使えるが、1試合に一度しか使えないので、安易に使用してしまうのは考えもの。できれば自分のためだけでなく、味方キャスト全員のHPが減っているときに使いたい。特に、敵チームの巨人が発生したときは、味方のHPを回復して継戦能力を高めるのと同時に、早急な撃破のために攻撃力の強化が求められるため、それまではなるべく温存しておきたい。



味方キャストのHPを常に確認しておき、ピンチを救おう。

アシストカードPICK UP!

サンドリヨンはドローショットや「アッシュヒール」などでMPを消費しがちなので、妖精の小瓶などのアシストカードでMPを補強するといい。

逆に、MPが減少するアシストカードを持ってしまうと、MPが枯渇して何もできなくなってしまう恐れがあるので気を付けよう。



MPを消費してHPを回復できるサンドリヨンは、MP増加のアシストカードを持つのが効率的。

ロールについて1 各キャストは「ファイター」「アタッカー」「サポーター」の、三つのロールのどれかに振り分けられている。それぞれ[illegible]能力における特徴や各種ショット攻撃の威力はロールによってさまざまで、それぞれが[illegible]な戦闘方法を持ち合わせている。各種の詳しい特徴については次のページから順番に紹介していこう。

～強固な肉体で敵陣をこじ開けよ～

Beginner2ランク到達時

特徴 兵士を一掃して前線を押し進め、敵の拠点を破壊するのを得意とする。また、味方兵士の防御力を上げ、拠点を守ることもできる。

ファイター

最大HP

最大MP

遠 中 近 射程

基本能力(最大Lv.)	
ストレート攻撃力	A
ドロー攻撃力	A
スピード	B



吉備津彦

きびつひこ　Art.前嶋重機　CV.江口拓也

基本戦術 ～拠点の破壊および防衛に参加していこう～

吉備津彦は拠点戦に特化したスキルを多く持つゲージ破壊担当となるキャスト。ドローショットは強力だがストレートショットの射程が短いため、キャストとの1対1の戦闘は少々苦手。味方兵士を強化するスキルを使用した集団戦で真価を発揮する。

敵の拠点を首尾よく破壊できた場合には、そのまま進軍するか、別レーンの味方を助けに向かうかを選択しよう。敵の巨人が発生した時など、自軍の拠点が破壊されそうなピンチには急いで駆けつけ、共鳴の位を使って拠点周辺の兵士の防御力をアップさせて巨人を撃退しよう。



味方兵士の強化、自身の拠点破壊を向上させるスキルなど、拠点破壊を得意とするキャスト。また、いざというときは兵士の防御力を強化して自拠点を守ることも可能だ。

スキルPICK UP! 岩砕の太刀

SR　攻撃　Lv.3

自分から引いた線の方向に貫通攻撃を放つスキルで、敵兵士や敵キャストだけでなく、敵城や敵拠点にもダメージを与える。拠点から敵兵士が発生するところを狙えば、敵全体にダメージを与えられる。



なるべく、拠点と兵士両方に当たるように使いたい

スキルPICK UP! 共鳴の位

R　強化　Lv.4

フリックすると即時発動し、自身中心の範囲内に居る味方兵士の防御力がアップする。たくさんの兵士が固まっているところで使うと効果的なので、そういった状況を見かけたら積極的に駆け付けよう。



自分のレーンの兵士を強化しておき、その間に別のレーンに移動するというのもありだ

ワンダースキル 境地・修羅無双

フリックすると即時発動し、自身と全味方キャストの拠点攻撃力がアップし、自身の攻撃力もアップする。自身もしくは味方が拠点を攻撃しているときに使用し、攻撃可能な場面で使用しないと効果が薄いので、使用するタイミングには気を付けよう。

最も効果的なタイミングは、味方の巨人が発生して敵拠点へと攻め込んでいるとき。敵拠点へと多大なプレッシャーを掛けられるので、味方にも駆け付けてもらい、一気に総攻撃を仕掛けよう。同じく拠点攻撃力をアップさせるスキル、金剛の位と併せて使用すれば、さらなる効果を発揮できるのでオススメだ。



勝機を逃さず使用していこう。一気に試合を決めろ！

アシストカードPICK UP!

劣勢時よりも優勢時に活躍するタイプのキャストである吉備津彦は、序盤から有利に試合を運びたい。低レベルからドローショットの攻撃力がアップする木こりの斧をセットして、敵兵士を一掃していこう。ストレートショットの攻撃力が上がる、布縫いのハサミを持つのもアリだ。



ストレートショットよりも、射程が長いドローショットの攻撃力を強化して敵を一掃していこう。

ロールについて2 一つ目のロール「ファイター」はHPの高いキャストが多く、戦闘力に優れているのが特徴。ドローショットの威力が高いので、敵兵士を一掃する役割が適任で、レーンを押し上げるのに優れたロールだといえる。敵兵士を素早く撃破するとともに、経験値の稼ぎ役としても活躍していきたい。



美猴

びこう

Art.萩谷薫 CV.中村悠一

～猛々しい巨体で、戦場を駆け巡れ～

Beginner3ランク到達時

特徴 ストレートショットの攻撃力が非常に高く、近距離でのキャスト戦において無類の強さを発揮する。速度を生かしたレーン移動と奇襲もお手のもの。

アタッカー

最大HP

最大MP

射程：遠／中／近（近）

基本能力(最大Lv.)

ストレート攻撃力	S
ドロー攻撃力	B
スピード	A

基本戦術 ～敵キャストの撃破・撤退を狙い、人数差を作り出す～

近距離戦に特化したチームのアタッカーとなるキャスト。ストレートショットの威力は非常に高いが射程は短いので敵キャストとの正面衝突ではなく、森を活用しての不意打ちの接近戦や、味方キャストとの共闘で真価を発揮する。レベル2で使えるスキル「如意暴風」は移動しながら敵をなぎ払えるので、敵陣に切り込むときに使おう。ヒットすると敵の動きを一時的に止められるので、味方と連携すれば敵の撃破・撤退を狙える。森を使った背後からの不意打ちも有効だ。敵の攻撃を受けて撃破されそうなときは、「仙岩変化」を使って無敵化し、時間を稼ぐといい。



「仙岩変化」は美猴が一定時間岩となり無敵化するスキルで、レベル3から使えるようになる。使いどころのポイントの一つは敵がこちらにスキルを撃ってきたタイミング。キャストがオーラを放つのが見えてから発動すれば敵の攻撃をやり過ごせるぞ。

スキルPICK UP! 如意暴風

R	攻撃	Lv 2

フリックすると即時発動し、自身の周囲に居る敵をなぎ払いながら攻撃する。スキル発動中にも移動できるのが特徴。正面からだと回避されやすいので、敵の背後からの奇襲攻撃として使いたい。



巨人を一定時間止めることもできるので、敵の巨人が攻め込んできたときに使うのもいい

スキルPICK UP! 吸命の術

R	攻撃	Lv 3

引いた線の方向の範囲に発動するスキルで、範囲内の敵キャストに大ダメージ、兵士や巨人には小ダメージを与える。与ダメージに応じて自身のHPを回復できるので、できるだけ敵キャストを狙おう。



敵にダメージを与えつつHPを回復する攻防一体のスキル。HPが減っているときに使おう。

ワンダースキル 大猿帝の咆哮

フリックすると即時発動し、自身のMP回復速度がアップする。さらに、効果中は自分中心の範囲内の敵キャストや巨人にスロウを与え続ける。如意暴風で敵に突っ込んだ後に発動し、さらに仙岩変化で無敵化して時間を稼げば長時間敵をかく乱できるので、その間に味方に攻撃してもらおう。

こちらの巨人が発生したときは、その巨人と戦っている敵を足止めするのに使うといい。守勢時に使う場合は、巨人の動きを足止めするために使うのが効果的。そのほか、こちらの拠点を破壊しようとしている敵キャストに対して使っていくのも有効だ。



最後の切り札とも言えるスキルなので、重要な局面で使いたい。

アシストカードPICK UP!

美猴は前線に出ることが多く、敵の攻撃を受けやすいので、小さなふんどしなどのアシストカードでHPを底上げしておくといい。また、別レーンへ移動しての奇襲攻撃が重要な役目となるので、スピードアップするアシストカードを持ち、スムーズな移動ができるようにするのもいいだろう。



HP増加効果のあるカードには、スピード減少効果を併せ持つものがあるので気を付けよう。

ロールについて3 二つ目のロール「アタッカー」は、戦闘能力に優れている点においては「ファイター」と同様だが、ストレートショットの威力が高いという点に特徴がある。複数の敵を倒すよりも、1対1での戦闘において真価を発揮し、キャストの撃破を得意とする。常にキャストを視野に入れる位置取りを心掛け、ミニマップ上に敵のアイコンを表示させる索敵役を買って出るのも役割の一つだ。



～軽快なステップで戦場を飛び回れ～

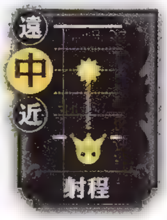
Beginner4ランク到達時

特徴 味方の回復や強化に特化したキャストだ。自身の戦闘能力は低く、スピードが非常に速いので、レーンを素早く移動して味方をサポートしよう。

サポーター

最大HP

最大MP



基本能力(最大Lv.)	
ストレート攻撃力	C
ドロー攻撃力	C
スピード	S

ピーター・ザ・キッド

Art.真嶋杏次 CV.木村良平

基本戦術 ～味方の手助けを第一に考えて動いていこう～

攻撃力が低く、自身のみのレーン戦や、敵キャストに1対1の戦いを挑むといったことは得意でない半面、味方を援護するスキルを持つので、アタッカーやファイターといった攻撃型のキャストと一緒に行動しよう。味方のHPが減っている場合はドリームウィンドを使ってHPを回復し、味方が敵と交戦しているときはスカイフォールを使って敵の動きを止めるといったように、攻守において味方をサポートできる。

味方の援護に成功して自分のレーンに余裕ができた場合には、素早く別のレーンへと移動し、ほかの味方を助けにいこう。



サポート系だけでなく、攻撃系のスキルも持ち合わせているのも強み。まとまったダメージ与えたいときは、レベル4から使用できるようになるスキル「バレットダンス」を使っていこう。範囲内をタッチし続けることで敵に何度もダメージを与えられる。

スキルPICK UP! ドリームウィンド

R	強化	Lv 2

フリックすると即時発動し、自身と、自分中心の範囲内に居る味方キャストや巨人のHPが回復し、スピードがアップする。範囲内の味方すべてに有効なので、付近にたくさんの味方が居るときに使うと効果的。

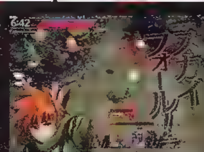


スピードアップの効果があるので、敵を追撃したいときなどに使ってもいい。

スキルPICK UP! スカイフォール

R	妨害	Lv 3

範囲内の敵にダメージを与え、スタン(行動不能)させるスキル。巨人もスタンさせるので、いざというときの守りにも有効だ。ダメージは大きくないが、相手を行動不能にし、味方と一緒に追撃を決めていこう。



このスキルは壁を超えて放つことが可能。森の中から壁の向こう側に撃てば奇襲になる。

ワンダースキル ロストボーイパレード

フリックすると即時発動し、自身と全味方キャストのスピードがアップするほか、自身の攻撃力もアップする。

直接的な攻撃を仕掛けるタイプのスキルではなく、キャストの能力を上昇させるものなので、これから戦闘を仕掛けるというときに使いたい。敵との人数差やHPの差がありこちらが有利な状況のときが攻め時となるので、勝機を逃さないためにも、敵とこちらの人数、HPなどはこまめにチェックしておき、戦況をしっかりと把握しておきたい。

敵とのぶつかり合いを得意とするキャストがいれば、その能力を最大限に高められる。スキルの発動を皮切りに、敵陣へと攻め上がろう。



敵から逃げるためにも使えるが、できれば優勢時に使いたい。

アシストカードPICK UP!

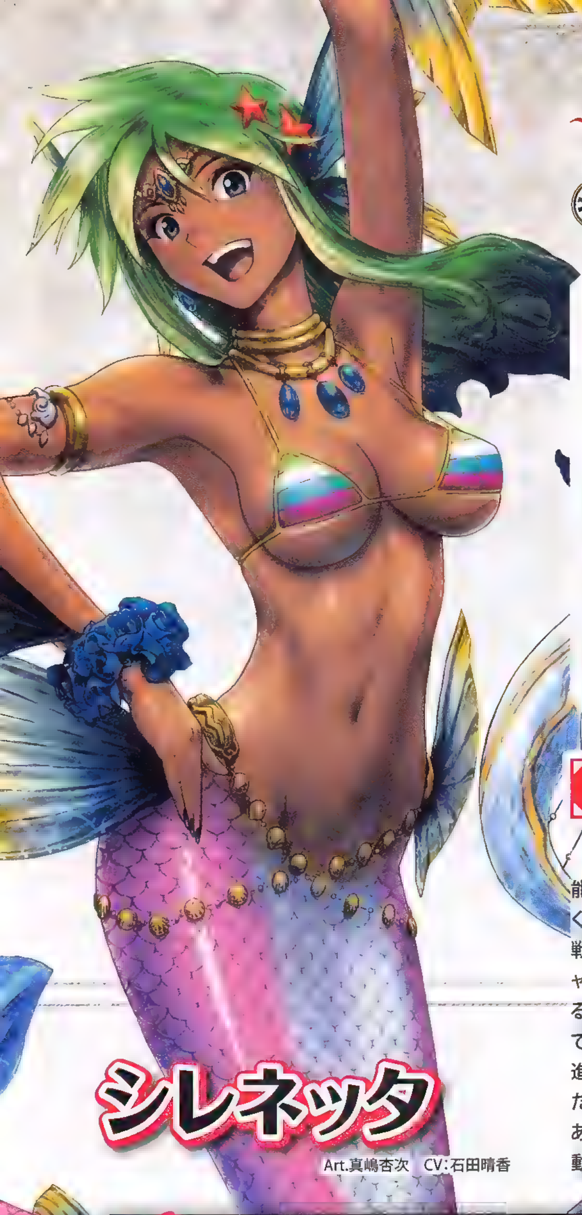
ピーター・ザ・キッドの役目はあくまでサポートなので、攻撃力やHPがアップするアシストカードよりも、なるべく多くのスキルを撃つために、MPがアップするアシストカード有効。

また、味方のピンチにすぐに駆け付けられるように、移動速度を上昇させるアシストカードもオススメだ。



移動速度を上げ、戦場での行動範囲を広げれば、活躍の場がさらに広がるぞ。

ロールについて4 三つ目のロール「サポーター」は支援、妨害型のスキルを多く持つのが特徴。スキルを使うことを前提としているためかMPが高いキャストが多い。半面、ショットの威力が低く、前線で積極的に攻撃参加するよりも、後方から味方を援護するのが得意なロールといえる。マップ全体を見て、味方のバックアップをするとともに、司令塔としての役割も担えると理想的だ。



シレネッタ

Art.真嶋杏次　CV:石田晴香

～スプレッシュメドレー☆でパーティスタート!～

E3ランク到達時に解放

特徴 ショットの威力は低めだが、敵の動きを抑止する妨害系スキルや回復系スキルが強力。戦闘系キャストと協力すれば数倍の力を発揮してくれるぞ!

サポーター

最大HP

最大MP

射程：遠／中／近

基本能力(最大Lv.)	
ストレート攻撃力	C
ドロー攻撃力	C
スピード	B

基本戦術 ～妨害と回復スキルで、味方を動きやすくしよう～

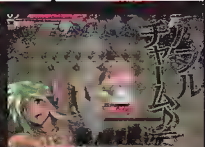
戦闘系というよりは、スキルを利用した補助系の能力に特化したキャスト。基本能力はMPに比重が高く置かれており、ショットの攻撃力はともに高くない。戦場では前面に出て攻撃を捌くというよりも、味方キャストと行動を共にし、後方からの援護が中心となる。サポート能力に特化しているスキルは、敵に対しての妨害系の能力が豊富にそろい、その特徴は敵の進軍を止める、もしくは敵の後退を引き止めるといった、敵の移動能力を抑制できる点にある。攻撃力のある味方キャストと行動をともにし、妨害効果で敵の動きを封じて、そのスキに味方キャストに攻撃してもらうというのが理想的な連携となる。また、味方に対してのサポートスキルは、HP回復系＋敵からの妨害効果を打ち消す、もしくは耐性を付与してくれる効果を持つものがそろう。これもまた回復系のスキルを持たない戦闘型キャストとの相性がいいといえる。

気を付けたいのは、単体での戦闘能力の低さで、とりわけHPが低く撃たれ弱い点にある。移動速度も高くないので、集中砲火を浴びると一気に撃破されやすく、ダウンしてしまうと起き上がり後に単独で脱出するのが困難となる。なるべく味方の後方など安全な位置取りを心掛けよう。

スキルPICK UP! バブルチャーム♪

妨害　Lv.3

敵を自身に引きつける効果は敵キャストの逃走を妨害、また味方ユニットに対するターゲットを引き離すなど、多岐にわたって活躍してくれる。必要レベルも3と高くないので序、中盤から使用できる点も便利。

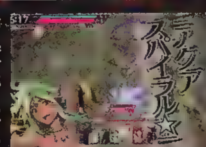


敵の行動を抑止できるのは非常に強力。うまくコントロールして試合を優勢に運んでいこう!

スキルPICK UP! アクアスパイラル☆

R　妨害　Lv.2

与えるダメージは低いが、およそ13秒間、敵の移動速度を約50%低下させるスロウが非常に強力。必要レベルは2と低く、序盤から使っていきたい。ただし、重ね掛けによる重複効果は無い点に注意しよう。



必要MPが少ないので、連発も可能。敵を発見したら、真っ先に狙っていきたい。

ワンダースキル スプラッシュメドレー☆

シレネッタが持つワンダースキルは自身と味方キャストを強化する効果を持つ。敵キャストから受けている妨害効果を無効化し、さらに耐性を付与する効果は、スキル「エナジーソング」(妨害効果を無効化し、HPを回復)の強化版といったところ。また、HPが徐々に回復し、さらにMPが完全回復する効果も併せ持つ。態勢が整った際、勝負を仕掛けるとき、もしくは敵の妨害による攻勢を無効化してからのカウンター時に使用するのがいいだろう。ただし、HPは一気に回復するわけではないで、ピンチをしのぐためだけに使うには効果が薄い。あくまで、攻めの起点として使用していくのが理想となる。



足並みをそろえて攻勢に出るタイミングで使用したい。

アシストカードPICK UP!

シレネッタはスキルをメインに立ち回るので、ある程度スキルが連発できるように最大MP量を上昇させておくのが得策。「スプラッシュメドレー☆」によるMP回復効果の恩恵も大きくなるのでオススメだ。次点でHP、もしくは移動速度上昇させることで生存力を高め、戦場でしぶとく戦っていきたい。



デメリット効果もなく、MPが上昇するので扱いやすい。持っていればセットしておきたいカードだ

スキルカードについて システムページでも紹介している通り、スキルカードは必要レベルに達していないと発動できない。そのため、いくら強力だからと必要レベルが高いものばかりでそろえると、試合の終盤にならないとスキルが発動できなくなってしまう。試合全体の流れを組み立てて、必要レベルが低いものも一つは入れておこう。相手に先駆けて発動したいのならば、最速で発動できるレベル2のスキルを持つかがカギとなる。



ミクサ

Art.前嶋重機　CV:五十嵐裕美

～マッチの火は、静かに燃える闘争本能～

E1ランク到達時に解放

特徴 ダウンを奪えるショットは攻撃の起点となる。先陣を切って前進していき、部隊の突破口を切り開いていこう!

アタッカー

射程：遠／中／近（中）

最大HP
最大MP

基本能力(最大Lv.)

ストレート攻撃力	A	
ドロー攻撃力	B	
スピード	B	

基本戦術 ―ヒット&アウェイで敵を翻弄しよう―

ストレートショットの威力が高く、戦闘型キャストとして敵を撃退するのが主な役割。特に各ショットのヒット時にダウンを奪えることが強みで、開幕の敵部隊とのぶつかり合いではストレートショットで大型兵士をダウンさせて味方のドローショットが敵兵士に通りやすくなるように、また、ドローショットは兵士だけでなく敵キャストも巻き込むようにラインを描き、ダウンを狙っていこう。キャストにヒットした時はダウン復帰後の無敵時間回復後のタイミングに合わせて攻撃し、スキを与えないように攻め続けよう。

また、すべてのスキルが攻撃的で、敵に直接ダメージを与えることが主な使い道となる。MPの最大値が高く連発も可能なので、レベルが上がったら、強力なストレートショットを主体に各スキルでダメージの底上げを狙っていこう。また、対キャストだけでなく、巨人キラーとしても活躍してくれるので、巨人発生時にはいち早く駆け付けて撃退したい。

注意点としては、移動速度がそこまで高くない点とHPの低さ。攻撃面に偏った性能なので、型にハマったときの力強さは頼りになるものの、被弾時は一気に撃破されかねない。単独行動は避けて、なるべく味方の援護が届く範囲で行動しておきたい。

スキルPICK UP! バーニングフレア

SR	攻撃	Lv.4

狙った地点に超強力な範囲攻撃を繰り出す。スキル発動から攻撃発生までに時間差があるものの、範囲は広く、ヒット時は巨人でさえもダウンさせる。敵の移動先を狙って置いておく感覚で繰り出そう。



ヒットすれば実質足止めにもなる。壁を越えるので、死角から狙えるのも利点。

スキルPICK UP! フレイムショット

R	攻撃	Lv.2

一定時間ダメージを与えるトラップを設置する。最大で三回ダメージが発生。非貫通攻撃で、ユニットか壁にヒットすることで発動する。着弾せずに射程外までいくと消滅してしまうので狙いはしっかり定めよう。



敵部隊の中心に配置して大勢を巻き込み、連続ヒットを狙っていこう。

ワンダースキル ホーリーインフェルノ

移動速度が大幅に上昇し、自身の周囲に居る敵に対してダメージを与え続ける。ただし、移動速度が上昇するとはいえ攻撃モーションのスキが消えるわけではない点は留意しておきたい。敵の攻撃が集中している中で足を止めて攻撃を狙うと大ダメージを負いかねない。一度撤退してしまうと効果時間が残っていても効果は消滅するので気を付けよう。敵の周囲を徘徊して、ターゲットをさせつつダメージを稼ぐのが理想的だが、無理は禁物。接近し過ぎず、高威力のストレートショットを中心に狙っていこう。移動速度上昇により行動範囲が大幅に広がっているというのもこのスキルの強みだ。



速度上昇効果は非常に高い。動き回って敵をかき乱そう。

アシストカードPICK UP!

強力なストレートショットがあるので、スキルだけが頼りといった状況は少ない。また、もともとのMPの高さもあり、MPを補強するよりも、低めのHPや移動速度の補強をすると、ピーキーな立ち回りに対応できるようになる。ドローショットを強化して序盤の戦闘力の補強をしてみるのもいい。



オススメは移動速度上昇系のアシストカード。元のMPの高さからデメリットは気にならないぞ。

ソウルカードについて 巨人を発生させるアシストカードであるソウルカードだが、ほかのアシストカードと同様に必要レベルに達すると能力アップの効果を持ち合わせている。その際、巨人が発動した後も能力アップ効果は継続しているので安心してほしい。



リトル・アリス

Art.輪くすさが　CV:瀬戸麻沙美

～予測不能の動きで不思議の国へご招待！～

D3ランク到達時に解放

特徴
火力、妨害、回復を取りそろえたオールラウンドアタッカー。
神出鬼没な立ち回りで敵を圧倒しよう！

アタッカー

射程：遠／中／近

最大HP
最大MP

基本能力（最大Lv.）	
ストレート攻撃力	A
ドロー攻撃力	B
スピード	B

「ボムバルーン」、「びっくりさせちゃえ」といったスキルの爆風に攻撃判定があるため、大型兵士や拠点の陰に隠れたキャストを攻撃しやすい。「ボムバルーン」のポイズンの継続ダメージでHPを削りつつ、「びっくりさせちゃえ」の直撃を狙って一気にトドメを刺しにいきたい。ただし、シレネッタの「エナジーソング」とは非常に相性が悪いので、シレネッタがいがちな2対2のレーンではなく、1対1のレーンでファイターやアタッカーを相手に戦いたいところ。各ショットのレンジが長いので兵士の処理もしやすいが、HPは少ないので遠距離から慎重に立ち回りたい。美猴のような圧倒的な火力は無いものの、遠距離からの妨害系スキルで味方キャストと協力して敵キャストを倒しに行くといい。また、MPを使っても「かくれんぼ！」を森で使えば簡単に回復可能。相手キャストが回復を邪魔してこなければレーン戦でスキルやドローショットを撃ちまくることが可能なので狙っていこう。



「大きくなるよ！」はキャストに張り付いているだけでダメージが期待できる。ただし、拠点や城には攻撃できないので注意。



アイアン・フック

Art.前嶋重機　CV:中田譲治

～ジャマをする敵はすべて海賊王の獲物～

D1ランク到達時に解放

特徴
自身と味方を強化スキルで、敵を押し退けるパワーを持つファイター。
妨害スキルも併せ持ち、捕らえた獲物は逃がさない。

ファイター

射程：遠／中／近

最大HP
最大MP

基本能力（最大Lv.）	
ストレート攻撃力	B
ドロー攻撃力	A
スピード	C

自身の攻撃力をアップさせる「歌え野郎ども！」や、味方兵士の攻撃力と防御力をアップさせる気合を見せやがれなど、自身、味方の強化スキルが多い。ドローショットの攻撃力が高いので、レーンを押し上げる能力はトップクラスといえるだろう。兵士を押し込んで有利な展開を作れたら、兵士の処理で身動きしにくい敵キャストに対して「蜂の巣になりな！」を当てに行くといい。味方キャストの援護があるなら「狙った獲物は逃がさねぇ！」で引き寄せて倒しに行くのもいいだろう。ただし、レーンを押しやすい半面、スピードは遅い。押したレーンの背後から敵キャストに襲われると逃げることは難しいので、ほかのレーンの状況は常に把握しておきたい。また、ほかの味方キャストが敵キャストを撃破できそうな状況を見付けたら、キャストを撃破した際に与えるチームゲージが増大する「俺が海賊王だ！」を使って援護しよう。味方が敵キャストを仕留めてくれれば、チームゲージに大ダメージを与えることができるぞ。



「狙った獲物は逃かさねぇ！」は敵兵士や巨人をすり抜ける。対キャストとして使用するスキルだ。

スタートダッシュキャンペーン ゲーム終了時のカード獲得画面でカードが引けるクーポンを獲得できる「スタートダッシュキャンペーン」が開催中！　期間中に初めてゲームをプレイしたプレイヤー全員に配布されるぞ。始めたてでカード資産が無いプレイヤーにはうれしいキャンペーンだ。開催期間は3月30日（月）21:00まで。これを機にワンダーランドウォーズの世界を体験してみてはいかがだろう。

スクール オブ ラグナロク
School of Ragnarok™

2D+3D=5D!?





遠距離では3D視点による、禁治郎像の制圧や飛び道具によるポジショニングといった、戦略的な駆け引き、近距離では2D視点に切り替わり、格闘ゲームさながらの対戦が繰り広げられる。

"5D"という斬新なゲームシステムに、前代未聞の8ボタン配置!
スクウェア・エニックスが贈る、"神がかったアーケードゲーム"が、いよいよ始まる!

神世代ACT 5Dゲー降臨!!

スクール オブ ラグナロク
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン1vs1タクティカル5Dアクション
■操作方法：8方向レバー＋8ボタン＋アナログスティック
■発 売 日：2015年稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX3
Text:ちゃんおい／凡
※掲載している画像はすべて開発中のものです。

画面情報解説



①自分のＨＰ ②敵のＨＰ ③学園神への指示 ④選択学園神 ⑤学園神ＨＰ（０になると戦場から一時離脱） ⑥神わざボタン ⑦ロックオンマーカー ⑧敵学園神ＨＰ ⑨制限時間 ⑩ミニマップ（ＨＰ同様、青が自分で赤が敵） ⑪エールアイコン ⑫スキルゲージ（禁治郎像制圧で上昇） ⑬神がかりゲージ ⑭ショットゲージ（ショットで消費） ⑮スタミナゲージ（ダッシュ、ステップで消費）

画面情報は多いが、ゲームの勝敗は至ってシンプル。時間内に敵を倒すか、残HPが多いほうが勝ち。

ストーリー

世は学園戦国時代——
あらゆる国家が権力を失い、世界は学園によって統治されている。
中でも、強大な勢力を誇る10の学園は"十学"と呼ばれていた。

"十学"は群雄割拠の学園戦国時代を制すべく、血で血を洗う学園闘争を繰り返していた。
だが、決着の付かないまま数百年に及ぶ長い学園闘争だけが続き、やがて学園自体も疲弊していった。
そんな中、遂に"十学"によって一つの協定が結ばれる事になる。
直接的な闘争をやめる代わりに、各学園の最終兵器である"学園神"（スクールガーディアン）同士を戦わせ、雌雄を決しようという提案だった。
その対決は"征服戦"と呼ばれる伝統的決戦方法によって行なわれる——

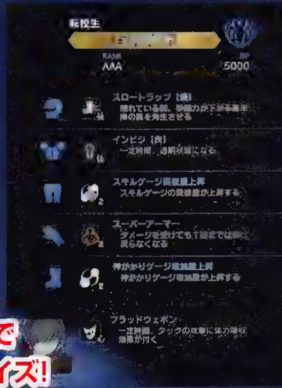
こうして、世界と"十学"の運命は"学園神"に委ねられる事となった。
さらに『十学対抗征服戦実行委員会』は、より公正に学園神同士の戦いを遂行するため"転校生"を召喚する事を決定。
そして、世界と学園の運命を決める戦いが、その幕を開ける。

自分だけのオリジナルキャラクターを作ろう!!

プレイヤーが操作する転校生は、初回プレイ時に顔の作りや髪型を自由に設定できる。自分好みのオリジナルキャラクターを作成しよう。

また、転校生は戦闘中に使用する「スキル」と「エール」という二種類の能力が宿る「学征服」を装備できる。さまざまなパーツがあり自分好みに組み合わせられる。戦闘終了後の報酬で獲得できるので、プレイを重ねて収集していこう。





選択した装備の組み合わせで
スキルやエールをカスタマイズ!

禁治郎の像

バトル開始から一定時間経過すると、マップ上に三体の「禁治郎の像」と呼ばれる拠点が出現する。心・技・体のそれぞれの像を制圧することで、これに属するスキルゲージが上昇し、スキルが使用可能となる。どの像を制圧するかがポイントだ。

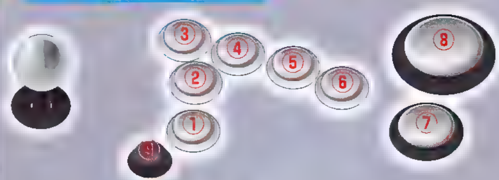




プレイヤーか味方の学園神を禁治郎の像付近に移動させれば制圧開始。一定時間滞在することで制圧完了となる。

レバー+8ボタン+スティック操作!?

操作解説



①**ガード**:敵の攻撃をガードするが、ガードし続けるとガードブレイクになる。タイミングよくガードすればジャストガードが発動。ノーダメージかつガード硬直が減少する。浮かされた際、着地受け身も①で可能。

②**アタック**:近接攻撃を繰り出す。選択した学園神(武器)により、リーチは異なる。

③**スキル**:180カウント以降マップ内に三体出現する各【心】、【技】、【体】の禁治郎の像を制圧することで、ゲージが増加、ゲージがMAXになると発動可能。【心】(学園神スキル)はレバー上+スキルボタン、【技】(装備品:頭スキル)はレバーニュートラル+スキルボタン、【体】(装備品:体スキル)はレバー下+スキルボタンの操作で発動可能。

④**ショット**:飛び道具を発動する。ボタン長押しでチャージショットを発動可能。ショットゲージが0になると一定時間ショットが撃てなくなる。

⑤**ジャンプ**:ジャンプ。ジャンプ中にアタックを入力することでジャンプ攻撃可能。

⑥**ロックオン/オフ**:ターゲットへのロックオンをオン/オフする。オフ時は⑨でフリーカメラ操作可能。再度⑥を押すことで近くの対象をロックオンする。

⑦**学園神への指示**:デフォルトは【追従】。以降、一回押すごとに、【禁治郎の像(心)を制圧】→【禁治郎の像(技)を制圧】→【禁治郎の像(体)を制圧】→【追従】と切り替わる。

⑧**神わざ**:神わざゲージMAX時に使用可能。学園神により性能は変化。

⑨**ターゲット切り替え/フリーカメラ操作**:ロックオン時は、敵転校生、敵学園神のどちらを見るかを切り替える。ロックオン状態で一定距離まで近づくと2D視点へと移行。⑥オフ時はフリーカメラ操作。

⑩**投げ(①+②同時押し)**:一定の近距離にいる敵転校生を投げる。ガードしている相手も投げられる。投げ抜け操作も同様。

⑪**必殺技(レバーニュートラル、上、下、横+[②+④]同時押し)**:レバー入力方向により性能は変化。⑤ジャンプ中に[②+④]でも発動可能。性能は学園神によって異なる。

⑫**神がかり/ラグナロクドライブ(①+②+④同時押し)**:神がかりゲージ50%以上で発動可能。神がかり中に再度押すことで、高威力の超必殺技、ラグナロクドライブを発動可能。

2D視点の操作は?



2D視点では、自身の横からの視点に切り替わる。自身の前方にレバーを2回入力すれば前方にダッシュ、後方に入力すればバックステップ。上方向に連続して二回入力で画面奥へステップ、下方向に連続して二回入力で画面手前にステップするぞ。ジャンプはボタン入力となる。

学園神の力を使いこなし勝利を掴め!!

神わざ

画面左下の神わざゲージが最大時に使用できる学園神の特殊攻撃。学園神によって効果が変化する。神がかり時や学園神が倒され「ちびガーディアン化」している場合でなければ使用できるので、連続攻撃に組み込んで大ダメージを狙うことはもちろん、攻撃を受けている際の割り込み技としても使える。



こちらはバルハラデスの[トライフレア]。前方3方向に巨大な火球を吐き出しダメージを与える強力な攻撃ではあるが、位置取りによっては回避もされてしまう。学園神の位置に注意しておこう。

学園神システム【神がかり】&【ラグナロクドライブ】

画面中央下の神がかりゲージが50%以上たまると「神がかり」が使用可能になる。「神がかり」が発動すると特殊演出+各学園神毎に専用の挿入歌が流れプレイヤーの武器に学園神が宿る。攻撃力や移動速度など基本スペックが上昇するほか、特殊必殺技の「ラグナロクドライブ」が使用可能な状態となる。「ラグナロクドライブ」はその他の攻撃よりも格段に強力な攻撃で、勝負を決める一打となり得る。ただし、恩恵は大きいものの「神がかり」発動中は自身のみしか行動できず、終了後も一定時間、学園神が戦闘に参加できなくなるといった代償もある。確実に勝負を決めるというシーンで狙っていきたい。

秘められた力を解放し、強力無比な究極必殺を
相手にたたき込め!!





学園神の力を武器に宿し、
征服戦に勝利せよ!!

学園神とは？

個性的なキャラクターである学園神はシステム面においても本作の超重要な要素の一つ！　お気に入りの学園神を引き連れて、征服戦の覇者となれ！

本作では選択する学園神によって転校生の使用武器が変化する。学園神は毎試合選択可能で、対戦格闘ゲームにおけるキャラクター選択に近い感覚といえるだろう。学園神が持つ固有スキルや神わざは学園神の特徴が色濃く反映されていてどれも個性的。キャラクターのビジュアルやボイスで学園神を選ぶもよし、自分のゲームスタイルに合った性能を持つ学園神を選ぶのもよしだ。また、学園神は転校生に追従して戦闘に参加する以外に、指示を出すことで単独で禁治郎の像を制圧することも可能となる。ここでは現在公開されている4体の学園神をまとめてあるので、ロケテスト参加時の学園神選択の参考にしてほしい。



転校生と共に征服戦に挑む学園神たち。使用武器やラグナロクドライブの性能から学園神を選択することはもちろん、転校生の学征服による能力のカスタマイズを学園神の特徴に合わせることも重要だ。

学園神紹介



種別	名前
スキル	ブラッドウェポン
神わざ	バットコミュニケーション
神がかり時の武器	ロンギヌスの槍
ラグナロクドライブ	Kneel Down to Vampire



神がかりで使用武器が「ロンギヌスの槍」へと変化！　ラグナロクドライブ<Kneel Down to Vampire>で、相手を屈伏させ、学園を征服せよ！

イヴォールを選択した際の使用武器は槍。長いリーチが特徴で、アタックや必殺技は広範囲の攻撃が多く非常に使用しやすく爽快感がある。「ブラッドウェポン」は、**“一定時間転校生と学園神の攻撃に体力吸収効果が付く”**というもの。HPがリードされた状態から逆転が狙いやすい。神わざの「バットコミュニケーション」は相手の動きを一定時間封じることができるぞ。



種別	名前
スキル	スマイルコンサート
神わざ	スマイルフラッシュ
神がかりの武器	ケリュケイオン
ラグナロクドライブ	スマイルシューティングスター



神がかりで使用武器が「ケリュケイオン」へと変化する。ラグナロクドライブ<スマイルシューティングスター>でピュアピュアスマイル（物理）を相手にプレゼントしよう。

スマイルハート選択時の使用武器は杖。チャージショットがレーザー状となるほか、必殺技も遠距離攻撃が可能で、シューティングによる遠距離戦が基本となる。「スマイルコンサート」は、一定時間相手転校生のロックオンをスマイルハートに集中させる。「スマイルフラッシュ」は相手を大きく吹き飛ばせる効果だ。長距離弾と間合い管理を徹底した遠距離戦を展開したい。

知と力を備えた強力な"学園神"!



神がかりで『アルテマウェポン』へと使用武器が変化。ラグナロクドライブ<メガフレア>は高い威力を持つため、一発逆転も可能だ。



ニッシュールバニバル学院
バルハラデス

種別	名前
スキル	ドラゴンソウル
神わざ	トライフレア
神がかり時の武器	アルテマウェポン
ラグナロクドライブ	メガフレア

CV：立木文彦

バルハラデス選択時の使用武器は片手剣。近接戦闘で力を発揮する。戦闘能力が高く、禁治郎の像の制圧と共闘のどちらでも強力な学園神といえる。「ドラゴンソウル」は**"一定時間転校生とバルハラデスの攻撃力を上昇させる"**というシンプルで攻撃的な効果だ。神わざ［トライフレア］は前方3方向に巨大な火球で攻撃するもので、範囲、威力ともに優秀。攻撃されているときのコンボカットとしても利用可能。

殺人こそがすべて!"血まみれルーシー"!!



ルイジャーダ・ハイスクール
ルーシー

種別	名前
スキル	ブラックローズ
神わざ	メリーウィドウ
神がかり時の武器	チェーンソー
ラグナロクドライブ	ブラッディメアリー

CV：たかはし智秋



神がかりで「チェーンソー」が光り輝くものに変化する。ラグナロクドライブ<ブラッディメアリー>は威力もさることながら、ルーシー独特の"ヤバい演出"に目を惹かれた。

ルーシー選択時の使用武器はチェーンソー。パワータイプだが、スキルや神わざはピーキーなものがそろう。［ブラックローズ］は**"一定時間、転校生の攻撃力が大幅にアップするが、与えたダメージの一部を転校生自身も受ける"**というもの。スキルによってHPが0になることはないが、効果が無くなるので注意。《メリーウィドウ》は前方に体液を噴出し、ダメージと目くらまし効果を与えるぞ。

プレイインプレッション

ちゃんおい

筐体を見たときの第一印象は「レバーがあって、ボタンがあって……ってなんだコレ!?」と、独特なボタン配置にギョッとしましたが、実際に触ってみると非常に操作しやすくて、ストレス無く動かせました。パッと見の見た目からは想像できない感覚なので、ぜひ触ってみてほしいですね。ゲーム性はド派手なアクション系のゲームビジュアルを持たせつつ、戦略性やシステム面を充実させた対戦ゲームといった印象です。カジュアルな遊び方から、コアな遊び方まで多くのゲーマーを虜にできる内容だと思います。

凡

キャラクター毎に得意距離や戦法などはっきりと特徴付けられていて分かりやすさがプレイヤーに優しいと感じました！　2D視点時では、攻撃をガードしてからの反撃、逆に相手のガードを読んでの投げといった格闘ゲームさながらの駆け引きが激アツ！　特にジャストガードは近接攻撃の発生が早くてタイミングを合わせるのが難しいですし、ガードし続けるとガードブレイクしてしまうなどやり込みを重ねても苦戦しそうな要素に、格ゲー出身者としてワクワクしています！　ロケテストもぜひ参加したいと思います！

JAEPOリポート

2月13日～14日に開催されたJAEPO 2015では、本作の試遊に加えてスペシャルステージが連日開催され、大きな盛り上がりを見せた。特に試遊コーナーでは開場してから早々に長蛇の列ができ、一時は順番待ちがストップするなど、来場者から寄せられる大きな期待が感じられた。スペシャルステージではロケテストの開催とともに、最終日（3月8日）にはロケテスト大会の開催が発表された。優勝者には、スタッフロールへのプレイヤー名掲載と稼働後にロケテスト大会優勝称号が贈られる。腕に自信のあるプレイヤーは日程を合わせて参加してみよう！

ロケテスト情報



2015年の最新作が盛りだくさん!!

JAEPOとは……

ゲームセンターやアミューズメント施設において稼働を予定している最新のゲームやプライズが一堂に会する国内最大級の遊びの総合展示会。

JAEPO
JAPAN AMUSEMENT EXPO

2015年2月、今年も寒い冬を吹き飛ばす熱いイベントがやってきた! 大人気タイトルのアーケード化や話題をさらった完全新作タイトル、さらには注目のイベントが目白押し! メーカーごとに注目の新タイトルとイベントの様子を紹介していこう!

SEGA

「JAEPO2015」において最も注目されたタイトルと言って過言でない『艦これアーケード』と、maimaiチームが贈る新感覚音ゲー『CHUNITHM』の二つを中心とした新作ゲームで今年のSEGAブースは大盛り上がり!

CHUNITHM™ チュウニズム

©SEGA



空間操作が気持ちいい!!

独自のシルエットが目を引く『CHUNITHM』。両サイドの盤面には空間センサーが搭載されており、今までに無いゲーム性でユーザーを楽しませてくれること間違い無しだ!



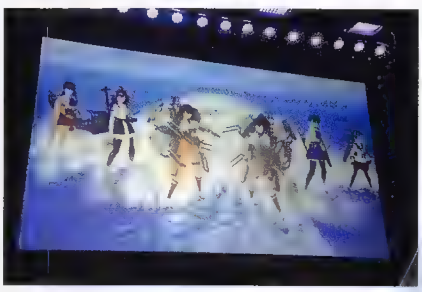


没入感は音ゲー随一!? 一度プレイしてみたいプレイヤーが殺到し、ブースにはあっという間に長蛇の列が!!

艦これ Arcade

©SEGA ©2015「艦これ」連合艦隊司令部

　ブラウザゲーとして確固たる地位を築き上げた『艦隊これくしょん -艦これ-』が、アーケードでも抜錨! 　その注目度の高さゆえ、事前応募にて先行体験会チケットを配布する異例の形式での「JAEPO」出展となった。プレイできなかった方は夏の正式稼働を待つべし!



ブースに設置された大型スクリーンに映し出された映像は大勢の注目を集めた。



あの『艦これ』がアーケードに!



SQUARE ENIX

告知されていた新タイトルが明らかに！

独特の世界観など稼働前から話題に尽きない『スクール オブ ラグナロク』にくわえ、国民的RPGのアクションゲーム最新作を「JAEPO2015」にて電撃発表!!

スクール オブ ラグナロク School of Ragnarok

"5D"という前代未聞のゲーム性が話題の『スクール オブ ラグナロク』。豪華ゲストによるステージイベントは大勢の観衆を寄せていたぞ！





当日のステージではプロゲーマー「ふ～ど」氏と運営担当「いちのせ」氏によるガチ対戦など、見どころ満載のイベントの数々が催された。

DISSIDIA FINAL FANTASY





「JAEPO2015」直前に公開された謎のティザーサイトの正体は、AC版『ディシディア　ファイナルファンタジー』だった！　4月10日（金）には本作の全貌が明らかとなる発表がある模様だ。



続報を待て！

CAPCOM

crossbeats REV.







当日のカプコンブースは2時間以上のプレイ待ちのユーザーで待機列が形成され、常に人で溢れかえっていたぞ！

カプコン初となる本格体感音楽ゲーム『crossbeats REV.』が登場!　試遊台の設置や、参加コンポーザーによるステージイベントが開催された。ゲームプロデューサー兼音楽アーティストでもあるNAOKI氏の、「音」と「ゲーム」に対するこだわり、そして、本作にかける意気込みを語っていただいた。

プロデューサー NAOKI氏　コメント



『crossbeats REV.』のコンセプトは音楽感の追求、そしてオリジナリティの追求になります。その二つのコンセプトは一切妥協せずに開発を進めております。私自身も音楽アーティストとして望まれる立場ですので、楽曲提供をする時は一切手を抜かず、音楽感を徹底追究していこうと思っております。
『crossbeats REV.』はカプコン初のアーケード本格音楽ゲームとうたっており、その名にふさわしい内容にすべく、開発一同努めております。そんな我々の想いが本作を通じてユーザー様に伝わればカプコンのアーケード音楽ゲームの第一歩を踏み出せると思っております。ぜひ『crossbeats REV.』にご期待ください！！



ステージイベントはもちろん大盛況!!　豪華アーティストによる登壇トークは音ゲーマーなら興奮必死!?

KONAMI

スマホゲー市場を席巻する2タイトルが、アーケードも席巻するか!?



アーケードオリジナルの「タッグバトル」（チーム対戦モード）など大幅に進化したモンスト！

大人気スマホゲーがアーケード進出！



大人気のツムツム。中央のカプセル払い出し機から出てくるツムマスコットを筐体に置けば、ゲーム内のツムにも反映されるぞ！



バンダイナムコゲームス

『鉄拳7』と『ポッ拳』に目がいきがちだが、9年振りの新作『タイムクライシス5』や『太鼓の達人』に続くバンナムの完全新作音ゲーにも要注目だ！





▲『タイムクライシス』と言えばやっぱりペダル！　今作ではペダルが2つになり、敵の側面に回り込んで攻撃できるぞ！



◀タイトル通り友人や音楽との一体感を楽しめる新作音楽ゲーム『シンクロニカ』。

2人協力音楽ゲーム　シンクロニカ

スーパープレイ続出!!　全日本音ゲー頂上決戦開催!!

全日本音ゲー頂上決戦!! IN JAEPO

JAEPOステージでは『jubeat saucer fulfill』、『maimai ORANGE』、『グルーヴコースター2ヘヴンリーフェスティバル』、『太鼓の達人 キミドリVer.』の4タイトルを使用した「全日本音ゲー頂上決戦」が開催された。全国から招待された各種音ゲーの精鋭たちが、ステージ上で頂点を目指し、見ている観客も手に汗握り、熱くなるプレイを披露してくれたぞ。





抜群の集中力を見せるプレイ中の選手たち。試合が終わったあとはお互いの健闘を讃え合う姿も散見された。

jubeat saucer fulfill

×

GROOVE COASTER 2

maimai ORANGE

太鼓の達人 キミドリVer.



日頃の練習の成果を余すところなく発揮した出場選手の面々。素晴らしいプレイ、素晴らしい勝負をありがとう!!

ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT™

この夏稼働予定のポケモン最新作!

家庭用ゲームとして、そしてアニメ作品としてだれもが知っているあの人気タイトルが、アクションバトルゲームとしてアーケードに参戦! 第一回ロケテストを経てショーに出展された、話題の最新作についてお届けしよう。

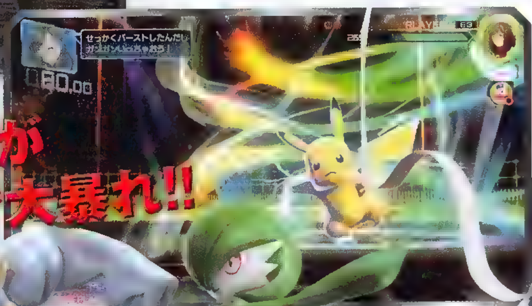
ポッ拳
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：3D対戦アクション(ポケモンアクションバトル)
■操作方法：十字ボタン+6ボタン
■稼働日：2015年夏予定
※画面は開発中のものです



ポケモンを動かしての1対1の対戦形式ながら、従来の格闘ゲームとは別ジャンルのものといえる本作。バトル時には、三人称視点のアクションゲームのような操作感に近い"フィールドフェイズ"と、特定の技を当てることで移行する近距離戦に特化した"デュエルフェイズ"という二つのフェイズが交互に展開される。プレイ戦績などはバナパスポートカードを使って保存でき、インターネットで店舗間の対人戦も可能となる予定だ。



本作は、筐体に設置された専用コントローラーで操作する。システム面を含め、アーケードゲーム慣れしていないプレイヤーにも配慮された試みが随所に見られる。



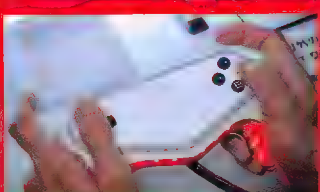


おなじみのポケモンたちがアクションバトルで大暴れ!!





プレイインプレッション



本作は、この専用コントローラーで操作する。扱いやすく、同時押しも問題無く入力できた。

十字ボタンと攻撃ボタンの組み合わせで、さまざまな攻撃を繰り出せる本作。シンプルな操作方法ながら、ガード可能な"通常攻撃"、ガード状態を投げれる"つかみ攻撃"、つかみ以外を無効化する"ブロック攻撃"といった三すくみ、ラウンドごとにセレクト可能なサポートポケモンなど、読み合いを楽しめる要素がふんだんに盛り込まれていた。ステージ背景からも、こだわりが感じられたぞ!



シンプルな操作で繰り出せる技は、おなじみのものから、どこかの三島家で見たことがあるようなものまで多種多様。登場するポケモンはまだまだ追加されるので、今後の動向にも注目だ!

鉄拳 TEKKEN 7

ついに稼働！
話題の新キャラクターに注目！

ついに先行稼働が開始された、全世界待望のシリーズ最新作『鉄拳7』！　今号では新たに参戦となる「シャヒーン」の情報と共に、先行稼働直前に開催されたJAEPOショーでの様子もお届けする！

鉄拳7

■メーカー	：バンダイナムコゲームス
■ジャンル	：3D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日	：2015年3月中旬予定（2月18日より一部店舗で先行稼働中）

※記事中の内容や写真は開発中のものを使用しており、製品版では変更となる可能性があります

Text：福士、レイジ



NEW CHARACTER

SHAHEEN
シャヒーン

国籍：サウジアラビア
格闘スタイル：軍隊式格闘術

熱砂の地より新たな闘士参戦！！





強烈な打撃技と、ステップを絡めた連係が持ち味。特に中段攻撃には優秀なものがそろっており、どんなシチュエーションでも技を選択できる強みがある。また、その恩恵を受ける形で、対の選択肢である下段や投げも大いに活きてくるだろう。細かく小技で攻めるより、破壊力にモノをいわせた豪快な闘い方が得意だ。

JAEPOショーVer.ではこんな感じ!?

キャラクタービジュアルが公開されるやいなや、各方面で大きく話題となっていたシャヒーンだが、今回のJAEPOショーで初めてプレイアブルな形での公開となった。同じく初プレイアブルとなったラッキークロエと並び、会場でも多くのプレイヤーに使われており、その人気と期待がうかがえたぞ（詳しくは右のカコミを参照）。

シャヒーンは重量感があり、かつスタイリッシュな技が特徴で、特に中距離での差し合いからダメージを与える能力に秀でている印象を受けた。置き技やスカし確定を取る技、確定反撃に有効な技などが用途別にそろっており、さらには特殊ステップから選択を迫れるなど、差し合いをしつつ攻めっ気を出して闘える、欲張りなキャラクターとなっていた。また、特殊ステップは打撃技からの派生として出すことができるので、コンボや相手のかく乱にも大活躍する。鉄拳シリーズの初心者でも簡単に相手を崩すことが可能な、使いやすいキャラクターといえるだろう。

原田シリーズディレクターからの“ひと言”！



――新キャラ「シャヒーン」について、キャラ作成時のコンセプトなどありましたら教えてください。

原田　シャヒーンはこれまでの鉄拳には居なかったサウジアラビア出身のキャラクターです。6年前から構想されていましたが、今回デザイナーのNINNIN氏によってスケッチが完成し、昨年TEKKEN FACEBOOK上で全世界に向けてスケッチを公開しました。そこでデザインに対する意見を集めた上で、さらにサウジアラビアから来日している留学生で鉄拳ファンの方々からの全面監修を経て完成に至りました。これまで鉄拳には居なかったキャラクターがようやく完成しました。

――同じく、どんなタイプのキャラなのかを簡単に解説お願いします。

原田　シャヒーンのファイティングスタイルは独特です。主にレバーを⇧⇧と入力することで半歩から一歩前に出るステップが存在し、このステップからの中、下段、そしてタックルによる投げ（投げ抜けが少し難しい）によって相手を幻惑します。相手との距離をしっかり見極めて使いこなすのがコツです。ぜひゲームセンターで彼を試してみてください！



ストゥープフェッチ（⇨➡◎）が打撃投げとなっており、そこから空中コンボを決めることができる。また、起き攻めにもこの技を使うことができるのが特徴の一つ。従来の鉄拳には珍しい、いわゆる「打撃投げ」の壮快感が味わえる。

写真では分かりづらいかもしれないが、シャヒーンは背が高く、そのぶん手足が長い。そのため、各種打撃技のリーチはかなりのものだ。威力の高さも相まって、リーチの短いキャラクター相手にはアドバンテージがあると言っていいだろう。さらにその上……超イケメンである！





JAEPOショーでのインプレッション！

2月13～14日に開催されたJAEPOショーは、数多くのメーカー、新作ゲームの展示で大いに賑わっていた。その中でも二日間にわたり、ひと際熱気を放っていたのが、稼働を間近に控えた『鉄拳7』のブースであった。

昨年11月に行なわれたロケーションテストからグラフィックはさらに向上し、事前にアナウンスがあった「対戦する双方が共に1P（2P）側を選べる」というようなシステムの実装がなされているなど、格段の進化を遂げていたぞ。

またJAEPOショーの段階では実装されていなかったものの、今後はトレーニングモードが追加されることや、さらなる追加キャラクターをタイムリリースで出すなどの発表もあり、大きな盛り上がりを見せていた。なお、右項ではシャヒーンと並びJAEPOで初プレイアブルキャラクターとなったラッキークロエ（以下、クロエ）を紹介していく。スペースの関係上、あまり誌面が割けないのが申し訳無いが、新人ライターのレイジ@デビルスキーがじっくり触ってきた（いやらしくない意味で）クロエのインプレッションを掲載するので、参考にされたし。

●レイジが触ってみた！

クロエはデフォルトで猫耳、猫パンチ、尻尾を装備している。その見た目通りに、軽快かつ可愛らしい動きをするのが特徴で、今までの鉄拳シリーズでは見られなかったような目新しい技を数多く持つ新進気鋭のキャラクターといえるだろう。

性能を見ていくと、リーチは短いものの、多彩な連係技からの背向け移行や派生で相手を幻惑できるようになっている。普通に動かしていれば自然と手数が増えることになるので、うまくいけばずっと攻め続けることができるかも？

また、使っているこちらもついつい掛け声と共にステップを踏みたくなってしまうような技が多く、リズミカルでとても楽しい。可愛らしいその見た目と声のおかげで、初心者でも動かしているだけで十分に楽しめるが、特定の技にジャスト入力で性能の変化があったり、新たな派生が出せるほか、オリジナリティのある連係を考えたりと、テクニカルなやり込み要素が満載。中～上級者でも存分に楽しむことができるだろう。

踊りながら闘うそのスタイルは、まさに全プレイヤーのアイドル!?　さぁみんなでレッツダンス！

ショーの2日間を通して、『鉄拳7』のブースでは人だかりが途切れることはなかった。





待ち時間は鉄拳談義で苦にならない。初対面同士でも、和気あいあいと会話が盛り上がっていたぞ。

LORD of VERMILION III

ロード オブ ヴァーミリオン III

Twin Lance

Ver. 3.2 R

Ver.Upでコラボ使い魔が復活！ さらにオンラインイベント、LIVEイベントの開催！ 3・4月も『LoVIII』からますます目が離せない!!

Text：ちゃんおい／のどぐろ／凡

※掲載している数値／データは編集部調べによるものです。

LORD of VERMILION III Twin Lance Ver.3.2R
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型トレーディングカード
■操作方法：タッチモニター＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X3
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

3月、4月は

イベント❶ LORD of VERMILION オンラインバトル

『紅蓮勢力戦争』は全国対戦が戦場となり、『LoV III』すべてのプレイヤーが参加する、今までのオンラインイベントとは一線を画すものだ。全プレイヤーは皇帝軍と反乱軍の二つの所属勢力に分けられ、全国対戦での勝利を目指し、"勢力ポイント"と"貢献ポイント"で競い合うという勢力戦争で、全国対戦のマッチングが勢力ごとに振り分けられやすくなる。まさに『LoV III』始まって以来の総力戦の始まりだ！



異世界からの来訪者（ストレンジャー）が、





一騎当千の戦士が登場!!

コスト60の魔種のアタッカーとして［アジルス］が復活！ まず注目したいのはその基礎スペックだ。召喚状態でATK100／DEF80と十分なスペック。加えてアビリティ《ムーンスクレイパー》によって付与される効果も強力。さまざまなデザインのデッキにすんなりと入る使い魔だ。《ムーンスクレイパー》の効果をフル活用できれば、まさしく一騎当千の働きとなるぞ！

アジルス

過去シリーズでは

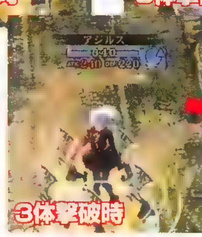
『Automatic Game Revlution System』略してAGRS。アルカディアの付属のPRとして参戦し、斬新なキャラクターと"ラッシュ攻撃"という特異な能力、特殊称号のおまけつきという豪華な仕様で人気を集めた。

アビリティ　ムーンスクレイパー

ユニットの撃破数によって効果が付加される専用アビリティ。7体撃破時は破格の性能に！









アビリティの付与効果は、敵を撃破していくと、一つひとつ追加されていく。一体撃破でATKが240に、三体撃破でDEFが220、五体撃破で速度上昇、七体撃破まで到達すれば複数ユニットへの攻撃可能となる。攻撃範囲は［ロビンフッド］の《ワイドショット》と同様に、ターゲットを中心とした円範囲となるぞ。

コラム LORD of VERMILION

エラッタにより［風魔小太郎］のDEFが20上昇し、ATK110／DEF100に変更となる。《スピードアップ》の効果で被弾しにくいとはいえ、DEFの低さがネックだった［風魔小太郎］にとって大きな追い風となる。Ver.3.2での《タイプサポート》系のアビリティ強化も相まって、《英雄》のタイプデッキに組み入れやすいスペックとなったといえる。

イベントが目白押し!!

イベント「紅蓮勢力戦争」勃発!!

ポイントについて

勢力ポイント

勝利すると自身が所属する勢力に50pt、敗北または引き分けで10ptが加算される仕組みで期間中に獲得したポイントは、「ヴァーミリオンフェスティバル2　紅蓮勢力戦争最終決戦」へ引き継がれ、事前投票によって選ばれたランカーによる最終決戦によって勝利勢力を決定する。獲得した勢力ポイントに応じて、新アバターアイテムや、称号といった、さまざまなプレゼントが用意されているぞ！

貢献ポイント

貢献ポイントは紅蓮勢力戦争で勝利した場合のみ加算される。文字通り、どれだけ勢力戦に貢献したかを表すポイントだ。貢献ポイントは各キャラクターごとに蓄積され、各勢力で最も貢献ポイントを獲得したキャラクター（男女それぞれ）を選択しているプレイヤー全員に、ゲーム内の新アイテムが贈られるぞ！



新アバターは戦闘服!!



ロード同士の戦い!

イベント❷ LORD of VERMILION

「LoV」MUSICイベント開催!!



ARCANA STONES Live:Vermilion

日　時：2015年4月19日（日）
出演者：ARCANA STONES、伊藤賢治、野引香里、丹沢悠一
会　場：新宿BLAZE
詳しくは公式HPへ
http://www.lordofv.com/lov3/

装いを新たに再臨!!!!

[Attention] まずはロードで撃破を稼げ!!

能力がすべて発動すれば破格の強さを得る［アジルス］だが、7体撃破はなかなか難しい。撃破のポイントとしては、常に先手を取り、敵タワー上で戦うような試合運びを心掛けること。［ビルヒーゲル］による最速の荒らしなど先制攻撃を仕掛けていこう。コスト60と若干高めのコストではあるが、優勢に試合が運べれば超覚醒は難しくはないだろう。アビリティの第一段階目は一体撃破で発動するので、まずは最もスペックが低いロードから狙うのがオススメだ。［アレイスター］や［グレイグル］といった《トライブサポートA》、［ベイルガン］のアーツ「スピリットフレイム」を掛けてから攻め上がるといいだろう。一度ATKが上昇すれば、そこからのユニット撃破は難しくはない。


移動速度の参考写真がこちら。マップ左下から並んで一斉にスタートし、自軍レフトストーン付近へ到達した際の画像となる。左から［アジルス］、［ダーインスレイブ］超覚醒、［レッドライダー］超覚醒、［バハムート］超覚醒、アタッカーロード（超覚醒）、［ルティア］超覚醒（「スピリットフレイム」付与）となっている。

VRが排出カードに！　さらにオリジナルボイスも！

「ブースターパック第2弾 Ark-cell」から登場したＶＲ（ヴァーミリオンレア）が、Ver.3.2Rでは排出カードとして登場する。VRは通常のカードとは仕様が異なり、これまでのVRも含め、通常排出カードのものとは異なる専用ボイスとなっている。VR「アジルス」のみ、新規イラスト描き下ろしでフレーバーテキストの内容も変化している特別仕様だ。



アジルスは新規イラスト!!



VRアジルスボイス

召喚	月光の軌跡が道を照らす。
覚醒	力より、強さ。
超覚醒	強さより、心。
攻撃	楽しませてよ。
制圧	これが欲しかったんでしょう？
破壊	わあ、綺麗……。
死滅	死すら私には追い付けない……。

コラム LORD of VERMILION

［アストレイア］は召喚コストとスペックに変更が入り、コスト10でATK10　DEF10のアタッカーとなった。神族に新たなコスト10の使い魔の選択支が増えたこととなる。アーツ「正義の天秤」は消費マナが20マナに減少し、効果量は以前よりも下方修正されている。荒らし使い魔への使用や、終盤での主力使い魔のスペック底上げなど幅広い運用に期待できるぞ。

四魔貴族　堂々凱旋！



魔戦士公アラケス



アビリティ

やきごて

スペック（やきごて発動時）



[Attention]

速度低下効果でプレッシャーを与えろ

《やきごて》は、発動すれば自身のATKが20上昇し、スロウアタックを当てた敵ユニットを一定の速度にする効果を持つ。効果発動時の敵の移動速度はコスト40相当のスロウアタックを当てた時と同等だが、対象ユニットが〔クイックドライブ〕やその他のアーツ、アビリティによる移動速度上昇効果が付与されている場合でも、その効果を無視して移動速度を下げられる。初期スペックもATK70／DEF60とバランスよく、超覚醒時はATKが180まで上昇。タワー戦の戦闘も十分こなせるスペックに、さらに《やきごて》によるスロウアタックが加われば敵に与えるプレッシャーは相当のもの。逃げ遅れた敵は逃さず倒し切ろう！



集団戦においてもそのキャッチ力は脅威となる。ただし、終盤戦におけるスペックは十分とはいえないので、敵に狙われない位置取りを心掛けよう。



魔龍公ビューネイ



アビリティ

アースライザー

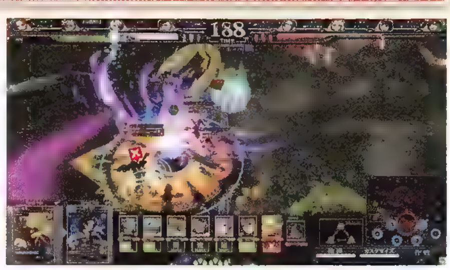
スペック（アースライザー発動時）



[Attention]

万能アーツ「トリニティブラスター」

《アースライザー》の効果はATKを210に上昇させ、自身の被ダメージを10減少させる。［ジズ］の《ダメージカット》と同じイメージで最低保証ダメージもカットするぞ。手数を増やし最低保障ダメージを重ねる低コストの集団戦法に強く、大型不在のマナタワーなら強気に攻めて行っていい。「トリニティブラスター」はターゲット一体の移動速度を下げ、DEFを20低下、さらにHPを吸収する。吸収するHP量は、ターゲットのHP残量に関わらず固定で100。敵に対する固定ダメージ100、そして、自身のHPを100回復するという、攻守のどちらにおいても活躍してくれる非常に使い勝手のいいアーツだ。



敵を捕まえたいとき、味方のフォロー、さらには、自身のピンチを回避するときなど、使用用途は幅広い。敵の止めを刺すのにも有効だ。

コラム

「ワグナス」はアビリティ《サイコバインド》の効果にATK上昇の効果が追加された。最終的なATKが210まで上昇するため、今までのスペック不足を十分払拭できている。
今までの集団戦闘での強みはそのままに、1VS.1での戦闘力が底上げされる形での強化で、デッキに組み入れやすくなった。神族の高コストディフェンダーとして採用しやすくなったといえる。

過去シリーズでは

過去シリーズの称号デッキは必然的に4枚構成となる通好みのコラボカードであった四魔貴族。……と、思いきや[ヒューネイ]以外の3体が持つ、敵2体にダメージを与える、通称"リャンダメ"の連打が意外と強く、割と高確率でロードたちの画面に現れ続けた。バージョン後期、最も出世したのは[ヒューネイ]の姉御。通称「ヒュー姉」として親しまれていた。

Romancing Sa・Ga 3
ロマンシング サ・ガ



アビリティ
セルフバーニング

スペック（セルフバーニング発動時）



※トライブサポートAが上乗せされています。



魔炎長アウナス

[Attention]
反撃で敵を追い詰めろ!!

マジシャンの立ち回りといえば、いかに敵に狙われない位置から攻撃できるかが重要であったが、[アウナス]は自身が攻撃を受けることで真価を発揮する。《セルフバーニング》の効果は、反撃の固定ダメージは30、自身のHP回復は5。あえて敵のターゲットを受け、反撃ダメージを与えながら敵を誘い込むように動きたい。ただし深追いは禁物。逃げ道はしっかり確保しておこう。





回復効果と反撃の固定ダメージによって、敵のダメージ計算を狂わせるのが強みだ。



アビリティ
マッドサンダー

スペック（マッドサンダー発動時）





魔海侯フォルネウス

[Attention]
召喚スペックの高さが魅力!

召喚時でもATK100という打点の高さが魅力的だ。海種特有の《コストカット》系アビリティを持つ[キマ]、[アニュイ]と組ませればコスト45で召喚可能で、タワー戦の攻防もそつなくこなせる。《マッドサンダー》は、攻撃したユニットとそのユニットの近くにいるユニット2体に自身のスペックに依存したダメージを与える。クリティカル、スーパークリティカルにも適用されるぞ。



フリッカースタイル時



フリッカーでも《マッドサンダー》は発動するが、弾き飛ばせるのはターゲットのみ。ダメージもフリッカースタイル時が適用される。

コラム
LORD of VERMILION

魔種を支えてきたアタッカー[バハムート]のスペックはDEFが20上昇しATK100／DEF110に変更となる。DEFの低さによる運用の難しさが緩和される形だ。基礎スペックが低下した以降、あまり戦場では見かけなくなった[バハムート]だが、DEF上昇の恩恵でぶつかり合いで突っ張れるようになり、ATK上昇の強みを発揮しやすくなったぞ。

魔法使いの夜
WITCH ON THE HOLY NIGHT

過去シリーズでは

1小節目からして既に、ロードのテンションをMAXにまで引き上げる最高のコラボBGMを引っ提げて参戦。魔種に恐怖を刻み続けてきた[蒼崎青子]、不死に絶望を与え続けきた[久遠寺有栖]。"総合的に見るとそうでもないんだけど、特定の種族絶対倒すまん"としての生を駆け抜けたお二人です。今作での活躍にも期待です。

蒼崎青子





アビリティ **魔法・青**

スペック(魔法・青発動時)



[Attention] 弾き飛ばしが無い点に気を付けよう!

《魔法・青》の効果はATKが120に上昇し、さらにフリッカースタイル時もATK111と極端に低下せず、射程距離が延びる。遠距離から強力な攻撃を仕掛けられる反面、弾き効果は無くなってしまうので、対ディフェンダーにおいては注意しよう。主な狙いどころとしては序盤における敵マナタワーへの荒らし。スーパークリティカル2回でほとんどのコスト10使い魔を撃破できるぞ。攻撃範囲はマジシャンのシュータースタイル時の攻撃と同じなので、同様の感覚で使うといいだろう。

久遠寺有珠





アビリティ **マインスターの血統**

スペック(マインスターの血統発動時)

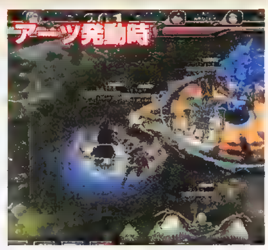




[Attention] ハイスペック&持久力がウリ!

《マインスターの血統》は自身のDEFが150に上昇し、移動速度をアップ、さらにリジェネ効果を発動する。アーツ「ディドルディドル」は30カウントの間、アビリティの効果を増幅し、DEFは200、リジェネ効果は一秒間にHP2回復から5回復へと上昇する。移動速度については右の写真を参考にしてほしい。コスト40にして、召喚時でもATK80と高く、タワー戦におけるコスト20使い魔の迎撃として使うもいいし、アーツによる最大スペックの伸び代もあるので終盤の活躍にも期待できる。





どちらもマップ左下から並んで一斉にスタートし、自軍レフトストーン付近へ到達した際の画像となる。左から[久遠寺有珠](左は超覚醒、右はさらにアーツ発動)、[ベオウルフ]超覚醒、[ウリエル]超覚醒時、[アフロディーテ]超覚醒となっている。

来訪者(ストレンジャー)の新能力が想像を凌駕する戦いへ誘う

コラム

「シヴァ」は覚醒時のアビリティ《スプレッドブースト》に固定ダメージを与える効果が追加された。「ミハイル」の《ぼくがんばるよ》に似た効果となる。「シヴァ」の超覚醒アビリティ《ATKウィーク[illegible]》は、集団戦における援護能力は十分。しかし、ATK不足のためかせん滅力に欠け、扱いが難しい印象を受けていた。今回の修正で、不足していた火力が強化されたため、戦闘要員として活躍に期待が持てるようになった。

NieR RepliCant
NieR Gestalt

過去シリーズでは

生粋のダークファンタジーたる「LoV Re:2」に颯爽と現れた最高にダークなやつら。弱点消失、貫通攻撃、超巨大範囲攻撃、「どうしたどうしたこのコラボどうした!?」と、戸惑いを覚えざるを得ない強力な布陣に、多くのロードが魅せられ、称号プレイに励んだ結果、ゲーセン各所に最高にダークなBGMが溢れ帰りました。



カイネ

アビリティ てめえの★※$△&#!

スペック(てめえの★※$△&#!発動時)



10カウント経過する毎に、10ずつATKとDEFが下がっていく。定期的にタワーへ駐留してカウントリセットしよう。

アビリティ マイユニットアップW



《マイユニットアップW》は自身の周辺に自ユニットが一体以上存在するとATK、DEFが50アップする。ロードと一緒に行動しての荒らしで効果を発揮するぞ



実験兵器7号

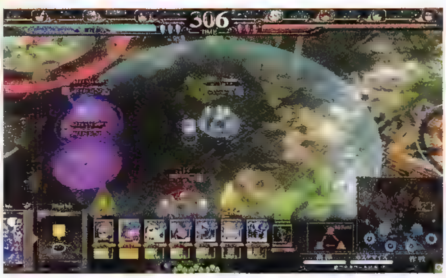
東方Project

過去シリーズでは

原作ファンだった方はもちろん、友達の称号を契機に、「あれ？　実はBGMが最高にかっこいいんじゃね?」と気付いてしまった勢が競って称号獲得に励んだのも今は昔。意外と100勝が遠い系で、称号難民が多かった。

西行寺幽々子





「完全なる墨染の桜」のアーツ範囲は写真の通り。集団戦で相手使い魔のDEFを下げて主力使い魔をサポートしよう。アーツ範囲は決して広い範囲とはいえないため、[西行寺幽々子]の位置取りには注意しておきたい。

[Attention] アーツを有効活用するためには

コスト10のマジシャンである[西行寺幽々子]はマナ吸収要員として採用したい。「完全なる墨染の桜」は周囲の敵ユニットのDEFを10下げ、さらに復活時間を延長する。登録種族数が単種族の場合はさらにDEFを10下げる。効果を最大限に発揮するためにも単種族での運用がオススメだ。復活時間の延長効果は、アルカナストーン防衛時などで有効。主力使い魔に同行させるといいだろう。

Ver.3.2R アーツ&アビリティ変更一覧

●アーツ関連

正義の天秤	HP上昇値と回復量を下方修正

●アビリティ関連

マナメルトW	攻撃力・防御力上昇値を下方修正
サクリヒールW	攻撃力・防御力上昇値を下方修正
スレイヴァートランザム	追撃ダメージを下方修正
人類の希望	最大HP上昇値を下方修正
サクリスタイルA	攻撃力上昇値を下方修正
人類最強の兵士	固定ダメージを下方修正
デッドレゾナンスW	攻撃力・防御力上昇値を上方修正
オーバードライブW	攻撃力・防御力上昇値を上方修正
ATKウィークI	効果値を上方修正

コラム LORD of VERMILION

[マリー・ルー]はスペックがATK、DEFともに10ずつ上昇し、ATK20／DEF20に修正された。過去に《ロードアップW》の効果値が上昇されたが、今回はさらにスペック自体の強化となった。今までの運用では《ロードアップW》が発動していないとスペックが心許なかったが、自ロードの覚醒を[マリー・ルー]の超覚醒後に行なうなど戦術的にも幅が生まれそうだ。

参戦キャラクターが続々と追加発表！



気になる新キャラや稼働時期に関するインタビューも掲載！

ニトロプラス ブラスターズ
-ヒロインズ インフィニット デュエル-

■メーカー	：エクサム　原作：ニトロプラス
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日	：2015年稼働予定
■使用基板	：Taito Type X2
■ネットワークシステム	：NESiCAxLive

闘会議Ver.をプレイしてみた

ニトロプラス関連のヒロインたちが一堂に会してバトルをくり広げる新作格闘ゲーム『ニトロプラス ブラスターズ』。今回は1月末の「闘会議2015」で展示されたVer.にスポットを当てていく。固まってきたゲームシステムやキャラクターの解説をはじめとした企画満載でお届けしていこう！



三世村正などを追加した新Ver.が出典された「闘会議2015」。別タイトルの大会に参加したプレイヤーたちもプレイしており、そのプレイフィールを楽しんでいたようだ。

勝敗のカギを握る三つのシステムの使い方をもう一度復習！

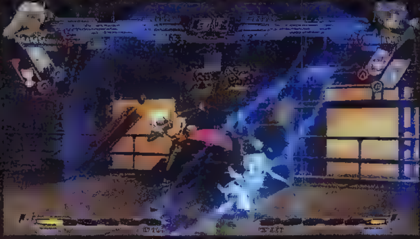
『ニトブラ』ってどんな"駆け引き"になる!?

三つのカギを握るシステムを活用した駆け引きがどうなるか、現バージョンで考察してみたぞ。

POINT1

バニシングガード

ガード方向＋Dで発動するバニシングガードは、相手の攻撃をバリアで受け止めて相殺する効果を持つ。連続ガード中にも発動できるこの防御システムは非常に強力だが、バリア展開中は"投げ抜け不可能"という弱点もあり、安易に割り込もうとする相手には、通常投げからの連続技で手痛いダメージを受けることとなる。現状、投げ抜け猶予時間が長い本作では、軸となる駆け引きになりそうだ。

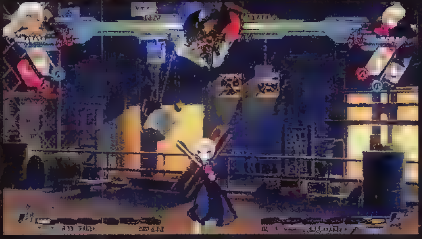


バニシングガードで攻撃を受け止められたあとは、自由に動けるものの取られた側が若干不利な状況に。とっさにジャンプやバックステップで仕切りなおすのがセオリーとなるだろう。

POINT2

エスケープアクション

アイン、アルといった強力な飛び道具を持つキャラの対抗策として挙げられるのが、Dで発動するエスケープアクション。地上で前転、空中では前方移動となり、いずれも飛び道具無敵という性質があるため、弾をかいくぐりつつ接近可能となる。また、空中でのDは2段ジャンプ、空中ダッシュ後にも出せるので、対空技の回避やトリッキーな動きを組み立てるのにも役立つぞ。

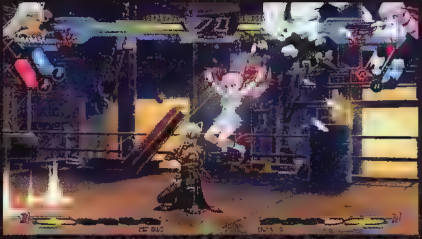


37ページで紹介している対戦動画でもエスケープアクションを使った自由自在な動きが多く見られる。このシステムにより、よりスピーディーな動きがモニタ上で展開されるのだ。

POINT3

パートナーブリッツ

試合中にAD同時押し、BD同時押しで、選んだ二人のパートナーのいずれかを呼び出すパートナーブリッツ。このシステムで呼び出すパートナーは完全無敵なので、呼び出してしまえば確実に攻撃をくり出すのが特徴。パワーゲージの消費なく空中、攻撃中を問わずに出せるので、連続技からの固め、対空防止などプレイヤーの発想に応じた幅広い用途が生まれそうだ。



パートナーの呼び出し動作は硬直が短く、スキが大きい技のフォローにも使える。もちろん、停滞時間の長いタイプは、相手の起き上がりを攻めるのにも役立つぞ。

記事内の表記について　※【 】内＝クイックコンボでのつなぎ Ⓒ＝キャンセルでのつなぎ Ⓙ＝ジャンプキャンセルでのつなぎ Ⓗ＝ハイジャンプキャンセルでのつなぎ Ⓢ＝スーパーキャンセルでのつなぎ

闘会議Ver.でプレイアブルになった四人キャラの特徴をチェック!

ロケテ版インプレッションVer.2.0

プレイヤーキャラの三世村正に加え、パートナーのアオイ、夜石、アルシアの三人の特徴が判明。その性能に迫る!



三世村正

装甲悪鬼 村正 MURAMASA

分類	技名	地／空	コマンド
必殺	鼓膜潰し	地／―	➡⬇↘+攻撃
	蜘蛛の鋼糸	地／空	⬇↙⬅+攻撃
超必	磁気鍍装・正極 磁気加速	地／―	➡⬇↘+AB
	磁気鍍装・負極 磁気障壁	地／―	⬇↘➡+AB

蜘蛛の鋼糸で自在に翔べ!

村正は蜘蛛の鋼糸を使ったトリッキーな動きが特徴的なキャラ。この必殺技は、Aが前方、Bが前方ナナメ上(空中ではナナメ下)、Cが真上(空中では真下)に糸を伸ばすのだが、攻撃後に糸の着弾点に向かって高速でジャンプが可能。相手にガードさせれば蜘蛛の鋼糸→ジャンプBといった連係も組み立てられる。蜘蛛の鋼糸自体のリーチも長いので、対戦相手は常にこの技のプレッシャーにさらされながら立ち回ることになるのだ。



蜘蛛の鋼糸は離れるほど、のちのジャンプが高速化し、ヒット硬直も伸びる。空振りした場合もジャンプするので、ナナメ上に飛ばして上空から襲いかかることも可能だ。

鼓膜潰し



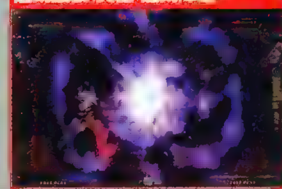
前方に突進して掌で二連続攻撃を放つ。連続技に組み込みやすく、またガードされてもスキが小さいので使いやすい。

磁気鍍装・正極 磁気加速



空中戦用の突進超必殺技で、当たると相手をロックし連続攻撃をたたき込む。ジャンプCなどから連続技に組み込もう。

磁気鍍装・負極 磁気障壁



上中下段すべての攻撃を受け止め、反撃する当て身系超必殺技。飛び道具やパートナーの攻撃は受け止められない。

参考連続技

I:【しゃがみA×2→立ちB→立ちC】Ⓒ C鼓膜潰し〈パートナー〉ダッシュ【立ちB→立ちC】～
II:【しゃがみB→立ちC】Ⓒ A蜘蛛の鋼糸→ジャンプBⒿ【B→E】→(着地)立ちBⒿ
【B→C】Ⓒ 磁気鍍装・正極 電磁加速



日向アオイ

セカイカイヘン



画面をフラッシュバックさせて、自分、相手ともにパワーゲージを1本増加させる。相手も増えてしまう諸刃の剣だが、自分の連続技中に組み込み、ダメージを伸ばす使い方ができる。

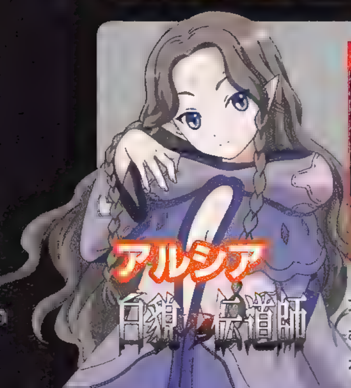


美鶴木夜石

[illegible]



相手の後方から禍々しいオーラのようなものを漂わせ、ヒット、ガード問わず当てると一定時間ジャンプが不可能となる。この効果は、攻撃を受けるか一定時間経過すると解除される。



アルシア

白銀の伝道師

大蛇の刃



空中から回転しながら落下し、その後、連続攻撃を加える高ダメージ攻撃。連続技に組み込むのが主な使い方となるが、空中でも自身の真下を攻撃できるので、相手の対空技潰しにも有効。

闘会議Ver.インプレッション byケンちゃん

ロケテストでもプレイした『ニトプラ』ですが、やはりハイスピードかつ自由度が高いそう快感は、ほかの2D格闘ゲームでは味わえない感覚です。一見難しそうなイメージを受けるバニシングガードですが、ボタンを押しっぱなしでも連続ガード中でも発動できるので、意外とカンタンなんですよね。ここからの刹那の駆け引きは物凄く楽しくて、読み勝ったときは脳髄に電流が走るほどの快感が味わえます。細かい点ですが、『アルカナハート』シリーズの相殺とは違い、バニシングガードで受け止められても直前に入れ込んだ攻撃が暴発せず、ジャンプや弱攻撃に切り替えられるので、いわゆるチェーンコンボを入れ込んでいても問題ないのが個人的にはうれしいですね。

『ニトプラ』お得情報 追加パートナーたちのゲージ回復速度について:アオイはラウンド開始直後から使用可能だが、一度使用するとラウンド終了まで回復しない。夜石は比較的回復スピードが早く、1ラウンドに二回使用できるので、起き攻めや相手のジャンプを潰すけん制に役立つ。アルシアはラウンド開始後、比較的早く使えるようになるが回復スピードが遅く、二回目が発動できるようになるのはラウンド終盤近くとなってしまう。

「ニトプラ」今後の展開について突撃インタビューを決行!

林ディレクターショートインタビュー

正式稼動に向けて、「ニトプラ」が今後どう展開していくかをEXAMUの林ディレクターに聞いてみたぞ!

――本日はお忙しいなかありがとうございます。早速ですが、現在の開発状況はいかがでしょうか？

林 システムの部分に随時調整を加えており、キャラも同じく調整を加えています。まだまだ日々変化している段階なのですが、現在の仕様に突然新しいシステムが加わったりすることはありません。という状況です。

――では、システム面などでの追加要素は3ゲージ超必殺技の「リーサルブレイズ」のみということでしょうか？

林 既存のシステムに調整は入りますが、新規に追加するのはリーサルブレイズのみの予定です。リーサルブレイズに関して、現在は多くを公表できませんがキャラごとにいろいろなバリエーションがあるので、楽しみに待っていてください！

――追加キャラが発表され現在はメインキャラ10人、サポートキャラ17人とかなりの数となっていますが、まだ動画が出ていないキャラたちは、どのような特徴を持つのか、少しだけでも教えていただけないでしょうか？

林 そうですね……。少しだけなら(笑)。まず、「常守朱」はドミネーターを持っているので、やはりそれを使った攻撃になります。「アンジェラ・バルザック」もプレイヤーの関心が高いのであまり詳しくは語れませんが、彼女が搭乗しているアーハンが出てきます。「寄車むげん」は、広範囲に及ぶ攻撃になると思います。今挙げた三人は全員攻撃タイプのパートナーですね。「すーぱーそに子」は第一宇宙速度として演奏します。効果はお楽しみに！ というところでしょうか。

――メインキャラクターはいかがでしょうか？

林 「イグニス」、「アンナ」はもともと前身となる『ニトロ+ロワイヤル -ヒロインズデュエル-』にも居たキャラなので、ベース部分を引き継いでいます。「セイバー」は、皆さんがイメージしているような「これぞセイバー！」といった感じの動きをします。「牙野原エチカ」はニトロプラスさんの新作『凍京NECRO＜トウキョウ・ネクロ＞』からの参戦なのですが、まだ発売前のゲームなので……。『凍京NECRO』のサイトにあるメインビジュアルで持ってる武器を使うとだけお伝えしておきます。

――貴重な情報をありがとうございました！ 少し気になっていたのですが、闘会議Ver.ではキャラクターのパートナーの枠が16個しか用意されていませんでした。17人目が発表されたということは、今後も追加キャラが発表される可能性があるのでしょうか!?

林 ずいぶん突っ込んできますね(笑)。まだもう少し発表できると思いますので、これからも楽しみにしていてください！

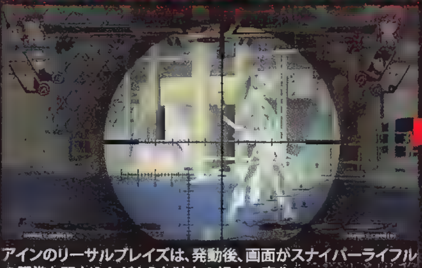
――気になる稼働のタイミングですが、いつ頃になりそうでしょうか？

林 春くらいを目指しています。スケジュール通り稼働できれば、夏のエクサムカップにも出せるかもしれません。情報の発信に関しても、配信など何らかの形で随時お伝えしていきたいと思っています。

――ありがとうございました。では、最後に読者へのメッセージをお願いします。

林 ニトロプラスさんファンや、エクサム作品のファンの方々はもちろん、幅広い格ゲーマーの方々にも是非プレイしていただきたい作品になっております。より楽しめるものになるよう、開発しておりますので、応援よろしくお願いします。

3ゲージを消費する大型超必殺技「リーサルブレイズ」の画像を初公開!



アインのリーサルブレイズは、発動後、画面がスナイパーライフルの照準を覗き込んだような独自の視点に変化!



自身でカーソルを操作し、相手に照準を合わせてボタンを押すと専用のカットインによるアニメーションが挿入されるとのこと!

今後もさらなるキャラクターの追加を予定しています!



現在参戦が決定しているキャラクター一覧

NEWは前号の記事以降、新たに加わったキャラ

	作品名	キャラクター名		作品名	キャラクター名		作品名	キャラクター名
1	Phantom PHANTOM OF INFERNO	アイン	10	凍京NECRO＜トウキョウ・ネクロ＞	牙野原エチカ	19	続・殺戮のジャンゴ	黒のフランコ
2	吸血殲鬼ヴェドゴニア	モーラ	11	"Hello, world."	愛原 奈都美	20	アザナエル	沙紅羅
3	鬼哭街	瑞麗	12	刃鳴散らす	石馬戒厳	21	ギルティクラウン ロストクリスマス	キャロル
4	沙耶の唄	沙耶	13	天使ノ二挺拳銃	アンリ	22	白貌の伝道師	アルシア
5	斬魔大聖デモンベイン	アル・アジフ	14	スマガ	スピカ	23	フェノメノ	美鶴木夜石
6	装甲悪鬼村正	三世村正	15	君と彼女と彼女の恋。	曽根美雪	24	すーぱーそに子	すーぱーそに子
7	Fate/Zero	セイバー	16	君と彼女と彼女の恋。	向日アオイ	25	D.Y.N.FREAKS	寄車むげん
8	塵骸魔京	イグニス	17	機神飛翔デモンベイン	アナザーブラッド	26	楽園追放 -Expelled from Paradise-	アンジェラ・バルザック
9	月光のカルネヴァーレ	アンナ	18	竜†恋[Dra+Koi]	ドラゴン	27	PSYCHO-PASS サイコパス	常守朱

『ニトプラ』お得情報 発表済みキャラにも追加必殺技が実装! アル・アジフには前回の記事時点では実装されていなかった"アトラック=ナチャ"という必殺技が追加された。地面に罠を設置するガード不能技で一定時間相手が行動不能になる。着弾地点が決まっている投げ技のようなものだ。また、三世村正も新たな必殺技が追加されることが確定しており、さらに、[illegible]も調整され連続技の難度が下がるとのこと。

実際に対戦するとどういった駆け引きになるか!?

闘会議Ver.ライター感想戦

本作はさまざまなシステムが搭載されており、独自の駆け引きが展開する！　ここでは、その片鱗をライターによる（グタグタ）な感想戦でお届けしよう！

闘会議での試遊も大好評のうちに終了した『ニトブラ』。しかし、ニトブラ推しライターのケンちゃん＆JOKERの二人は当日の別件で最新Ver.をプレイできなかったことに不満を抱えていた……。そんなある日、編集部に現れた二人は、返却予定の闘会議Ver.の『ニトブラ』を発見！「俺たちにも遊ばせろ！」といい歳こいて駄々をこねる二人を見かねた担当編集はエクサムさんに交渉。「対戦動画を撮って、ためになる記事を書いてくれるならいいですよ」と、心優しい返事をいただき、ここにライター二名＆編集部 寺田の感想戦が実施した！

動画はyoutube内、アルカディアチャンネルにて公開
https://www.youtube.com/user/ARCADIAch

第一試合:JOKER（モーラ＆アンリ＋キャロル）vsケンちゃん（アイン＆美鶴木夜石＋愛原奈都美）

JOKER（以下、J）　1ラウンド目の見どころは空中での立ち回りかな。飛び道具のかわし方とか、接近戦までのプロセスを見てほしい。

ケンちゃん（以下、K）　60カウントくらいからの強引な押し込みはいいね。確反をパートナーで消しての攻め継続。あれは強いよ。あとラウンド最後の表裏見えねーし！　卑怯でしょ！

J　いや、P（プレイヤー）スキルでしょ。しかもバニシングガードなら表裏両対応だから！　ちゃんとシステムを使ってください！

K　2ラウンド目もやっぱり空中戦が主体だね。62カウントくらいからのパートナー合戦はこのゲームならではだよね。けれど、なんで俺食らってんの!?

J　3ラウンド目は夜石のパートナー効果に注目。喰らうとジャンプできないんだよ。この状態のクリスリープ（移動投げ必殺技）、卑怯でしょ！

K　いや、Pスキルでしょ。パートナーの選択もコンボや置き攻めなど選択肢が多いのがうれしいよね。って、最後の追い打ちつながってねーじゃん！

J　ちゃんと受け身を取ってください！



今回、猛威を振るった美鶴木夜石の「嘔吐」とアインの「クリスリープ」の組み合わせ。本稼働後も注目のコンビとなるか!?

第二試合:ケンちゃん（アイン＆石馬戒厳＋愛原奈都美）vs寺田（瑞麗＆石馬戒厳＋アンリ）

K　いきなりすさまじいコンボが飛んできたけど！

編集寺田（以下、T）　パートナーを絡めればああいうこともできますよって見本っすね。パートナーブリッツは必殺技もキャンセルできるし、使ったあとは自由に動けるんでいろいろなことができます。でもクリスリープ三回で逆転KOされてる……。

K　喰らったヤツが悪い！　2ラウンド目は俺のガードの固さが光るね。68カウントくらいからの中段、二回とも立ってるし。

T　けれど最後、耐えると思ってブラストしなかったのは甘えでしたね。ヴァリアブルラッシュ中はブラスト不可能なので一気にKOできました。3ラウンド目はヴァリアブルガードへの対処が見どころっすね。あと俺が立ちA×2を基点にしてるの気付きました？　この技はヴァリアブルガードをされても割り込まれにくくて強いっす。

K　3ラウンド目、55カウントくらいからの投げもいいね。ヴァリアブルガード中は投げが外せないから、お見合いになったときの駆け引きも重要っぽい。まあ最後に立ってたのは俺なんだけどね！



バニシングガードで連続ガード中も割り込まれる可能性があるので、攻める際の相手との距離調整が重要となりそうだ。

第三試合:JOKER（モーラ＆アンリ＋アナザーブラッド）vs.寺田（瑞麗＆石馬戒厳＋アンリ）

J　寺田氏、いきなりブラストとはなんなん!?

T　ちゃんとゲージ見てください。これで一本分溜まります。相手によってはアリなんじゃないですか？

J　しかし35カウントあたりのバニシングガードからのコマ投げ、深すぎでしょ。硬直が減るから投げでも割り込めるんだね。さすがアルカディア関係者一『ニトブラ』をプレイしている男！　2ラウンド目は跳び込みに対するバニシングガードの攻防も見どころかな。取られたあとに何もしないと反撃されるけど、エスケープアクションなら反撃を回避できるので、ここら辺も重要になりそう。

T　ラウンド中、ほぼ一回しか使えないとはいえ、アナザーブラッドは減りますね。あと、3ラウンド目の68カウント、対空からメッチャ減ってますけど！

J　今のVer.だと、対空から結構減るコンボがあるよね。攻撃側のゲージ増加も多いし、攻めの強いゲームだと思うけど、その分返されたときのリスクも大きくなってて、攻め一辺倒ってワケにもいかない。そこのさじ加減が本当に面白いと思うよ。あ、最後のは煽ってないから。間合い調節。



モーラは→＋Aの対空後、溜めEを二回ヒットさせる追い打ちが可能。闇雲に攻めると手痛い反撃を受けてしまいそう。

感想戦総括

K　さてさて、どうでした？

J　またザックリしてますね（笑）。素直に面白いタイトルだと思いましたよ。最近の格ゲーでここまで攻守の入れ替わりが激しいゲームってあまりないし、“静”の時間がほぼ存在しないんで見た目にも面白さが伝わりやすいのでは？

K　確かに。崩しも全体的に強くて互いに殺し合いみたいになるのはいいよね。常に試合が動いてるし、集中してないといけないから一試合が短く感じるよ。実際は結構かかってるんだけどね。

T　攻めの強いゲームではありますが、守り側にも選択肢が多いのはいいっすね。結果的にワンサイドになることはあっても、「何もさせてもらえなかった」感は薄いと思います。

J　またやろうよこういうの！

T　担当編集とエクサムさんと相談しますよ！　本当に楽しみなタイトルなので！　春の稼働まで少し時間がありますが、僕らも全力で応援します!!

「ニトブラ」お得情報　**基本システムの変更点**：去年の12月に開催されたロケテストVer.から基本システムにも細かい調整が加えられている。まず、エスケープアクションによる前転の性能が向上。特に前転モーションの終わり際の無敵時間が延長され、飛び道具などがより避けやすくなった。また、根性値にも調整が入り、全体的な体力が上昇し、倒されにくくなっている。

BEAT MAXIMUM

今回はJAEPOに出展された新作『jubeat prop』と『SOUNDVOLTEX III GRAVITY WARS』の追加ユニットの情報を紹介。さらに、KONAMIブースでのステージイベントのフォトレポートとDJ YOSHITAKA氏のショートインタビューも掲載だ!

jubeat prop

jubeat prop
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：16ボタン
■発 売 日：2月下旬稼働予定
■使用基板：—



新たなマーカーも登場するjubeatシリーズ最新作!

『jubeat』シリーズ最新作となる『jubeat prop』は画面デザインも一新され、明るくポップなイメージへ変化。そして、新たなゲーム性をもたらす新マーカーの「ホールドマーカー」と「リリースマーカー」が追加される。ホールドマーカーは、タッチすると線で繋がれたリリースマーカーが徐々にホールドマーカーへ近づき、リリースマーカーがホールドマーカーに重なるまでタッチし続けるという操作方法だ。『IIDX』シリーズや『SOUND VOLTEX』シリーズなどをプレイしているユーザーは、ロングノーツをイメージしてもらうと分かりやすいだろう。ちなみに、ホールドマーカーは現状一部の楽曲にのみ対応しており、対応楽曲は曲選択画面でジャケットの右上にホールドマーカーアイコンが表示される。下記に紹介しているのは一部の楽曲なので、稼働後は対応楽曲も増えていくとのこと。

　また、今作では「ステップ機能」と呼ばれるシステムが導入され、条件を満たしてステップを上げると機能や楽曲が解禁される。さらに、ユーザーが自分の好きなパーツをチョイスして、自分だけのオリジナルエンブレムを作れる「エンブレム機能」も搭載。いずれも楽しみな新要素ばかり。



各ステップで条件を満たすことでステップが上がっていく「ステップ機能」。プレイヤーの実力に合わせ上がっていくので、どんどんステップアップしていろいろな機能や楽曲を解禁していこう!

▼ホールドマーカー対応楽曲の一部

[illegible]	[illegible]
We're so Happy	Ryu☆
Too Late Snow	movies (moimoi×Xceon×Dai.)
トリカゴノ鳳凰	L.E.D. Vs. 幽閉サテライト
†渚の小悪魔ラヴリィ～レイディオ†	夏色ビキニのPrim
走れメロンパン	日向美ビタースイーツ♪
FLOWER	DJ YOSHITAKA
Love ♡ km	dj TAKA fear.REN
robin	S-C-U



パーツを入手し、カスタマイズを重ねることで、個性的なエンブレムを作ることが可能!　自身の一押しをアピールしよう!

おなじみアピールカードジェネレーターがリアルユニットになって登場!

SOUND VOLTEX III GRAVITY WARS

SOUND VOLTEX GENERATOR -REAL MODEL-
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：—
■操作方法：—
■発 売 日：3月稼働予定
■使用基板：—

　現在好評稼働中の本作。その中でもお馴染みとなっている「アピールカードジェネレーター」が、何とリアルユニットとなって登場！　新たに筐体横にカード排出機が設置され、ゲームプレイ後にカードがその場で排出。リアルなジェネシスカードが手に入るというわけだ。コンテンツ募集サイトで採用されたカードを配信するだけでなく、新規描き下ろしデザインなどコレクション性抜群のカードを随時配信予定とのこと。新たな楽しみ方ができる展開に超期待！















ジャパン アミューズメント エキスポ 2015
KONAMIブースの熱狂を再び！

KONAMI Arcade Championship The 4th

目指せ、頂王。

ITADAKIOU

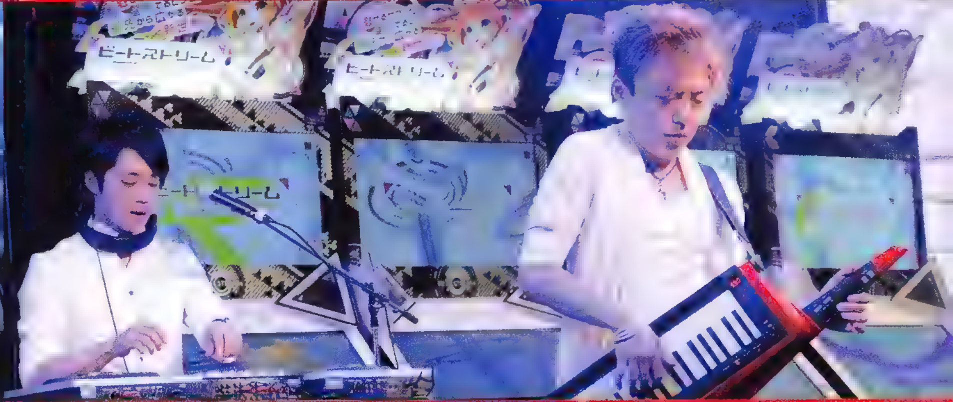
この日、最強になる！

KAC 4th決勝ラウンド

初のJAEPO会場での開催となったKAC決勝ラウンド。ブースに収まりきれない大観衆の中、各タイトルの猛者たちが最大のパフォーマンスを発揮し、会場を震撼させた!!

4th KAC & 「BEMANI SPECIAL LIVE in JAEPO2015」











ライブ直後のDJ YOSHITAKA氏からのコメントをお届け！

──ライブ直後ということで、まずはライブを終えた感想をお聞かせください。

DJ YOSHITAKA（以下、YOSHITAKA）　盛り上がりましたね！　過去最高の動員数かもしれません。A応Pさん、柊木りおさん、松下さん、クラッドネスなど、去年からBEMANIに加わった方々にも参加していただいたので、とてもバラエティー豊かな内容になったのではないでしょうか。今年はKACも同時開催し、ユーザーさんにも盛り上げていただきました。年々見に来ていただける方も増えているという印象なので、来年も開催できるならば、さらに大きく展開していきたいですね。

──JAEPOでは初めてのKAC決勝ラウンドでしたが、すごい盛り上がりでしたね。

YOSHITAKA　開始から会場に収まりきれないほどのギャラリーでしたね。ただ、今までとは違い、時間が限られていたので、ユーザーさんのコメントなど時間を取るべきところが少し短くなってしまった点は申し訳ございません。しかし、そのような中でも皆さんが全力を出し切っていただけたので、すばらしいKACになったのではないでしょうか。

──今回のKACでは、出場者やギャラリーにも若い年齢層が増えた印象的でした。

YOSHITAKA　強豪プレイヤーの入れ替わりも出てきました。BEMANI自体も長寿コンテンツになってきましたしね（笑）。今回はサイン会なども展開していたのですが、初めて見る方々も多く、もしかしたら僕らが把握できていないところでもBEMANIシリーズが広がってきているのではないかと感じました。これからも大きく広がり、BEMANI人口がより増えるような展開ができればと考えております。

──最後に、アルカディアの刊行形態変更によりBEAT MAXIMUMも一旦お休みとなります。

YOSHITAKA 僕自身、アルカディアさんとのお付き合いが長かったので寂しいですね。かなり前の話ですが、当時の編集さんに「ヤダヤダヤダ！」と無理を言って僕のコーナーを作ってもらったこともありました（笑）。ほかにも、散々ワガママを言わせていただき、それを実現してくれたので、僕たちも初公開情報やインタビュー記事などで協力させていただき、お互いに支えあってこれたのだと思っています。そして、これが結果的にBEMANIファンの皆さんの活力にもなれたのではないでしょうか。また、このコーナーが再開する機会があれば、ぜひ読者の皆さんと楽しい企画ができればと思っておりますので、よろしくお願いします！

闘会議2015、アーケードエリア特集！

闘会議2015 GAME PARTY JAPAN 2015 〜ゲーム実況とゲーム大会の祭典〜

闘会議杯争奪 格ゲートーナメント2015

「闘会議2015」、初日のアーケードエリアではアーケード格闘ゲームの大会が開催された。競技タイトルは6タイトル。「ALL.Net P-ras MULTI」からは、『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』、『ブレードアークス フロム シャイニング』、『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』の3タイトルが選出。なお、こちらの3タイトルは今春開催を予定している全国大会決勝の予選も兼ねられていたぞ。残り3タイトルは「NESiCAxLive」から選出。『アルカナハート3 LOVE MAX SIX STARS!!!!!!』、『STREET FIGHTER III 3rd STRIKE』、『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Ver2.01』が選ばれ、合計6タイトルのトーナメントを一日かけて実施する大型イベントだ！。

司会は格ゲーイベントではお馴染みのコーリー氏が務め、実況は各タイトルに詳しい人物が担当。ゲーム開発メーカーからのゲストも多数登場し、会場を盛り上げた。出場選手は自己PRを記載する形式の事前応募から抽選で選ばれており、各ゲームのガチ勢が多く参戦。トーナメントは複数台進行となる中、注目の試合はブースに設置された大型モニタに映し出されての観戦が行なわれ、同時にニコニコ生放送で日本全国に生中継されつつアツい戦いが繰り広げられた。





←↑アーケードエリアの閲覧スペースには大勢のギャラリーが来場。選手への応援の声が飛ぶシーンも見られ、会場全体でイベントを楽しんでいたぞ。また、生中継されたニコニコ生放送番組はタイムシフトを含めて、10万人を超える視聴者が閲覧。日本中の格闘ゲームファンたちが大注目するイベントとなった。



←本誌ライターの「凡」も『ブレードアークス』部門に当選！ サクヤ（cv水樹奈々）をサポートにして、ベスト4に進出する活躍を見せた。



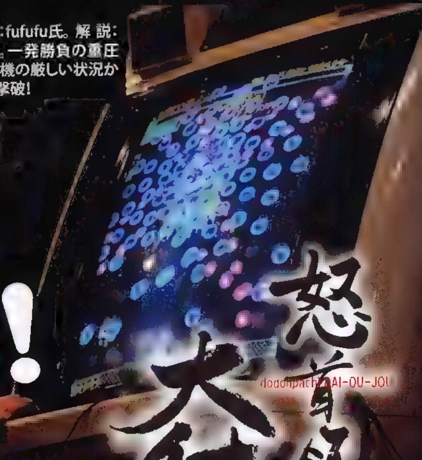
←「闘会議2015」トーナメント開始前に催された「キャメイ」選手による選手宣誓。

闘会議補足 本誌072～073ページからは大会模様と各タイトルの優勝者コメントを紹介！ 本大会優勝（準優勝）者が参加する全国大会、"D-1 ULTIMATE CLIMAX BLADE"に関連した情報も併せて掲載しているぞ。



プレイヤー：山田太郎氏。解説：豆大福氏。プレイ時間が1時間30分以上となる、全28ステージ攻略の行程を披露した。

DARIUS 外伝 EXTRA VERSION GAIDEN



プレイヤー：fufufu氏。解説：Clover-TAC氏。一発勝負の重圧のなか、残機2機の厳しい状況から緋蜂を見事撃破！

怒首領蜂 大往生 dodonpachi DAI-OU-JOU

わっしょい！ 闘会議 Edition

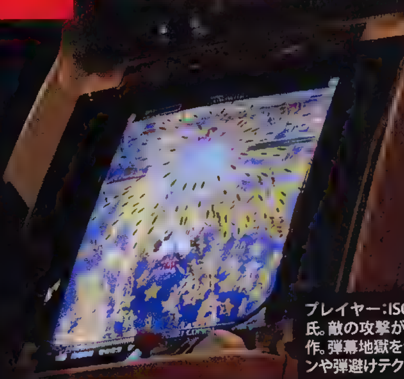
シューティングゲームの神業プレイに注目を集めるべく、達人による実演の場として始められたイベント「わっしょい！」。アーケードエリアの2日目は、「わっしょい！闘会議Edition」としてパズルゲームのテトリスを含めた4タイトルの公開プレイを披露。世界一の腕を持つアーケードゲーマーたちが舞台上で神業の数々を繰り広げ、ブースに訪れた観客や生放送リスナーを驚嘆させた。

THE GRAND MASTER 3 TETRiS TERROR-INSTINCT



プレイヤー：KAN氏。解説：jin8氏。スピーディーかつテクニカルな積み方で、約5分間のタイムアタックに挑戦。

Crimzon Clover クリムゾンクローバー for NESiCAxLive



プレイヤー：ISO氏。解説：SOGO氏。敵の攻撃が、かなり激しい本作。弾幕地獄を切り抜けるパターンや弾避けテクニックを披露。



アーケードゲーム体験コーナーにも長蛇の列が!!

アーケードゲーム体験コーナーにもゲーマーたちが多数来場。音楽ゲームは『maimai ORANGE』、『グルーヴコースター２』が設置。どちらも大好評稼働中のタイトルだが、プレイする姿は闘会議に訪れた音ゲーマー以外の来場者の目も引いていたぞ。格闘ゲームは好評稼働中の『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』と現在開発中の『ニトロプラス ブラスターズ』が設置。特に『ニトロプラス ブラスターズ』は先日実施されたロケテ以来のプレイ機会となり、新キャラの三世村正も登場することもあってアーケード格闘ゲーマーからの注目を集めていたぞ。



新作も多く控え、盛り上がりの隆盛を見せるアーケード音ゲー。待ち時間が30分以上となる待機列が形成されるシーンも。



『ニトロプラス ブラスターズ』は稼働前とのこともあり、格ゲープレイヤーが周回する姿も見られた。



『ヤタガラス AoC』始動!

ヤタガラス Attack on Cataclysm
■メーカー : ヤタガラス開発チーム
■ジャンル : 対戦格闘
■操作方法 : 8方向レバー+6ボタン
■稼働日 : 2015年2月12日(好評稼働中)
■使用基板 : Taito Type X²
■ネットワークシステム : NESiCAxLive

格闘ゲームプレイヤーのための格闘ゲーム『ヤタガラス Attack on Cataclysm』がついに始動。シンプルながら熱い駆け引きが可能な本作に注目せよ!

ヤタガラスとは

『ヤタガラス』とは、『KOF』シリーズをはじめ、過去に人気格闘ゲームシリーズを手がけたスタッフたちが集結し、現在のシーンに一石を投じる"シンプルかつ熱い駆け引き"を重視した新作格闘ゲーム。ユーザーや支持者から出資を募る"クラウドファンディングキャンペーン"により開発資金、世界展開の費用を集めることに成功した経緯からも、コアな格闘ゲームファンから期待を集めていることは明らかだ。ローレゾにこだわったグラフィックをはじめ、過去の格ゲープレイヤーにとっては懐かしく、また新世代のプレイヤーには新鮮な感覚が味わえる作品に仕上がっている。

操作方法とシステムをチェック!

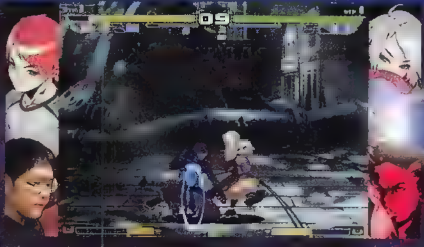


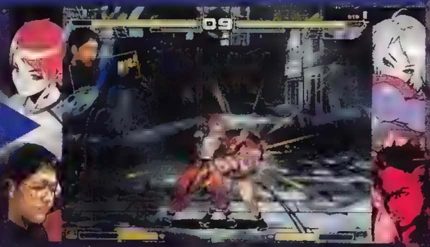
操作形態はレバー+6ボタンと、格闘ゲームのフォーマットにのっとったもの。攻撃は小、大と二通りの強さと、パンチ、キックの合計4ボタン。残る二つは"BL"と呼ばれる特殊な防御システムに使用するボタンとなっている。下の操作方法一覧を確認すると分かると思うが、格闘ゲーム経験者ならば戸惑うことなくプレイできるだろう。

動作	コマンド(1P側視点)	動作	コマンド(1P側視点)
後退/前進	←/→	中段攻撃	小P+大P
フロントステップ	→→	足払い攻撃(※)	↓+大K
バックステップ	←←	上段BL	上BL
大ジャンプ	↓要素↑要素	下段BL	下BL
受け身	ダウン直前にP	空中BL	空中で上BLor下BL
ディレイ起き上がり	ダウン直前にK	ダメージ軽減	P攻撃やられ中にP
投げ(レバーで変化)	小P+小K	ダメージ軽減	K攻撃やられ中にK
ガード不能攻撃	大P+大K	※キャラクターによっては大Pの場合も有り	

特徴的なシステムである"BL"とは一体?

右の二つのボタンはBLというシステムのみに使用する。このBLはいわゆる『ストIII』シリーズのブロッキングをイメージしてもらえると分かりやすいと思うが、相手の攻撃のタイミングに合わせてこのボタンを押すことで、打撃を硬直なく受け止めて即座に反撃をたたき込める。"上BL"はジャンプ攻撃と立ち攻撃、下BLは下段攻撃としゃがみ攻撃を受け止める性能を持つ。相手の行動を読み、BLから一発逆転を狙ってやろう。


相手の足払いタイプの攻撃を下BLで受け止めて……

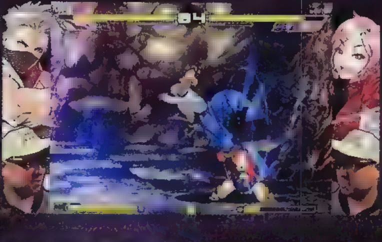

即座に大攻撃からの連続技で反撃を決めよう!

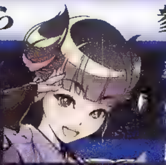
アーケード版から 参戦の新キャラクターに注目!



弾を軸に立ち回れ!
アズール

アズールは飛び道具の百空陣・烈風、百空陣・疾風が特徴的なキャラクター。百空陣・烈風は全体動作こそ大きいが、目の前でガードさせると2ヒットするので相手を固める効果が高い。ガード後は投げでガードを崩すのがセオリーだ。一方、百空陣・疾風は垂直ジャンプや後方ジャンプから出して、相手の接近をけん制するのに役立つぞ。

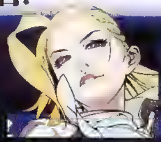

強無影脚は発生は遅いが、ガード後は有利。EX版はヒット後連続技へ。



早蕨~第一幕~から組み立てる
風魔 小太郎

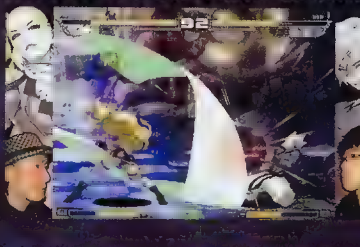
小太郎は対空のしゃがみ大Pや空中飛び道具の十六旋が強力な扱いやすいキャラクター。けん制の突進技の早蕨~第一幕~は大攻撃から連続ヒットする程度の速度だが、当てたあとは十六旋、朧月夜など、各種空中必殺技へ移行できる。これらの必殺技でうまくガードのスキをフォローできれば、奇襲技として高い効果を発揮してくれる。


移動投げの客神剣舞は相手を無防備に。連続技を決めろ!



長いリーチを生かした動きを
エイジャ・ソールズベリー

エイジャは刀を使ったリーチの長さが魅力。必殺技から必殺技を自由に連係できるのも特色のひとつで、しゃがみ小K×2→撃穿砕→虚空震など、多彩な連続技を組み立てられる。また、無心掌は中段攻撃なので、相手のしゃがみガードを崩しつつ次の必殺技につなげられるのも面白い。↘+強Kのスライディングを軸に、相手に襲いかかろう。


無心掌は発生が遅いものの中段攻撃始動の連続技を狙える。

ライター・ケンちゃん インプレッション
90年代から格闘ゲームをプレイしていた筆者としては、「馴染む、馴染むり」というのが率直な感想。跳び込み→大攻撃→必殺技、しゃがみ小K×2→必殺技などシンプルな連続技しかないのは一見さみしいが、その代わり連続技を練習することなく対戦に臨めるのはうれしい。また、プロゲーマーのときど氏をはじめ、知る人ぞ知る格闘ゲームプレイヤー・実況者が画面を盛り上げてくれる機能は、マニア垂涎の一品。

アルカディア編集部が贈る！ 書籍、コミック発売予定！

押切蓮介が挿絵の超絶大活劇！
俺は波動拳をあきらめない



グレイシー一族も画面端で鳥カゴにすれば怖くない！　そんな妄想にふけりながら、高校生になっても波動拳の練習を繰り返す中二病主人公の手から、本当に波動拳が出ちゃったら……!?

かつてプロゲーマー、ときどや小野プロューサーも絶賛したボーイ・ミーツ・ガール!!



2015年3月30日発売！　定価 1000円(+税)

藤丸あお渾身のSTG女子降臨コミック！
無双せよ!! ヨーコシューター



やがて世界を揺るがすゲームを開発するアキバ系主人公を護るため、未来からゲームの護り人、ヨーコがやって来た！　主人公を巡って「横STGの護り人」、「萌えゲーの覇王」、「格闘ゲームの闘神」たちが大暴れ！　「WARNING!! ダライアスさん」の藤丸あおが描大幅に描き下ろしを加えて単行本化！



2015年3月14日発売！　定価 950円(+税)

幸宮チノが描く墜落ファンタジー
RPGの彼女 〜大人になった厨二病〜



「ドラゴンクエスト 天空物語」など、RPG界において多大な足跡を残す幸宮チノの最新刊！　某有名RPG世界に墜落した主人公との万元には次々と美少女が舞い降りて……。RPGあるある、バトル、恋愛などさまざまな展開を経て一行は感動のエンディングへと突き進む、シリーズ第一巻!!



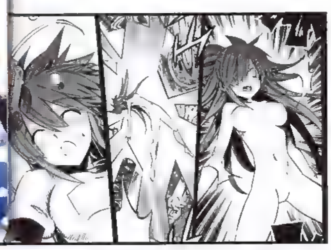
※カバーイラストはイメージです

2015年3月30日発売！　定価 950円(+税)

今井神熱筆！　剣豪美少女英雄譚
召喚!剣豪学園



宮本武蔵、柳生十兵衛、伊達政宗などそれぞれの子孫が先祖の魂を召喚し、悪の野望を打ち砕く!!　大人気作品「ニードレス」の作者、今井神による美少女熱風バトルがいよいよ開戦！　本編とはひと味違う、物語の礎となった4コマ漫画編も特別収録!!　めくるめく神作画をイッキ読みせよ!!　もちろんおいろけもあるよ！



大絶賛発売中！　定価 690円(+税)

※記載している内容や画像はすべて予定です。
実際の製品と異なる場合があります。

株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
☎0570-060-555（ナビダイヤル）
エンターブレイン
〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1
銀座松竹スクエア

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://ebten.jp/eb-store/

カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く 12:00 〜 17:00）
E-mail : support@ml.enterbrain.co.jp

いつでも！どこからでも！
エビテンでお買い物!!
携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス！

ときどが、小野Pが絶賛したアルカディアノベル「俺は波動拳をあきらめない」2015年3月30日ついに待望の書籍化!!

鬼才、アラキフミが熱筆!!「史上最興」ノベルス爆誕!!

だれだって波動拳の練習したこと、ありますよね。高校生になっても波動拳の練習を繰り替えす主人公の手から、本当に波動拳が出ちゃったら……。

おちこぼれ主人公がヒロイン、アオさんとともに愛と勇気で世界の平和を目指して奮闘する！　かつてプロゲーマー、ときどやカプコン小野プロューサーも絶賛した本作。挿絵は押切蓮介!!　そしてカプコン公認！　1990年代の青春を描く「東京ゲームセンター物語」、「闘劇物語」も特別収録！



波動拳を夢見る少年の大冒険!!



感動のゲーマーノベル「東京ゲームセンター物語」「闘劇物語」も収録した大ボリューム360ページ!!

※カバーデザインは変更になることがあります。

俺は波動拳をあきらめない

B6判、360ページ

2015年3月30日発売

本体1000円 +税

挿絵は押切蓮介が担当! もちろんカプコン公認ッ!!

著者の戯れ言

2010年8月13日に公開された本作が五年余の歳月を経てついに待望の書籍化!　ボーイミーツガールに青春群像に中二病にとさまざまなエッセンスを交えております。どうぞよろしくお願いします!

読者と歩んだゲーセンの今
ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P045-048（CMYK）
田渕健康：P047（はみ出し）
カイゼルちくわ：P049-025（グレースケール）

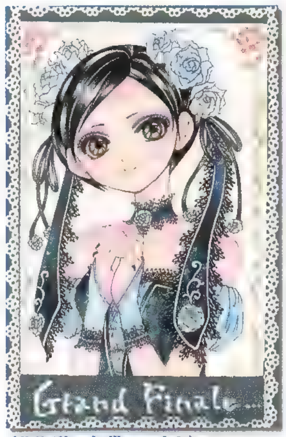
アーケードゲームの投稿ページとして皆様と共に歩んできた当コーナーも、今回がいよいよ最終回！　みんな、ありがとーありがとー（フェリシアと見せかけて虎への道）。



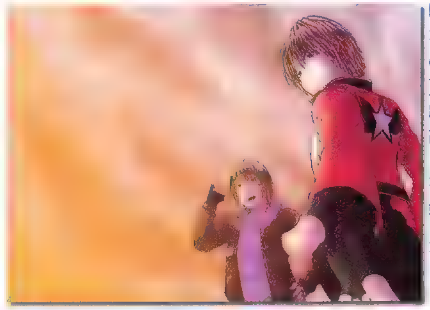
（大阪府　せのお東君）
☆こうして見ると、どどすこ……じゃなくて、かおすこのタイツなアイツ（SG）のイロモノ感がモーレツ！



（山口県　結局最後まで一度もA取れなかった人（水練ロコさん））
☆Aマーク取ったけど、10年待ってもまだカードが送られてこない僕みたいな元・投稿者もいます し……す、すまなんだっ！（逃）



（北海道　包帯rmxさん）
☆かつて訪れた極卒くんブームは、やがて極ロリちゃんを生み出したのでした。



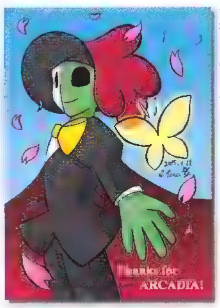
（秋田県　葉月雄君）
☆創刊前、ムック形態だったVol.1の表紙を飾ったこの二人。歴史はここから始まった！



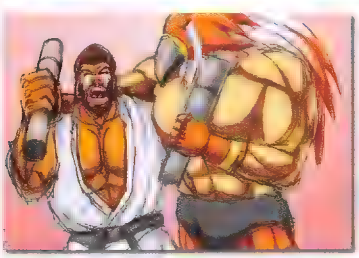
（島根県　ダンシングおりん君）
☆ちなみにアルカディアは「帰ってきたぜ」のキャッチとともに幕を開けたのだ。



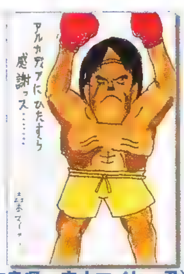
（新潟県　葛篭きりやさん）
☆ディアマンテの人でおなじみのこの方より、やはり最後はこの組み合わせ！



（新潟県　うなばら依吹さん）
☆別れの季節……？　いやさ、春には出会いだって待っているんだYO！



（愛知県　絵入安嵐（えいりあんすとーむ）君）
☆描いた後にモードの募集要項に気が付いただとうっ？　いやいや、フリーダム自由こそアフロ流につき無問題！



（広島県　森本マイヤー君）
☆このあと、画面外から兄ちゃんが飛び蹴り食らわせて完。



（大阪府　ムンク園山さん）
☆好きなキャラということで、『スタグラ2』のルカ……は、いいとして、重ねてなんぼの藤堂のおっちゃん!!



（東京都　シーナ・エマナ君）
☆確かめてみ？……ゲフ、ゲフン！　てか、しっかりと赤い靴を履いてるあたり、さすが！（笑）

2月コーナーだよ
チョコっとお待ち！

突然の最終回だったため、すでにバレンタイン絵を描いていた人もチラホラ。そんなあなたも安心のやすらぎ空間。無理[illegible]な状況でもデフォ[illegible]なのがアフロ[illegible]！



（青森県　五森セキさん）
☆節分なデーボ&人形と、バレンタイン[illegible]デビル[illegible]



（鳥取県　「チョコが隠れちまった」L-I-M-E君）
☆今日くらい[illegible]でちょっとだけ女の子らしく



（神奈川県　未虎さん）
☆さあこい珍獣。コッペリアの[illegible]チョコを授けようぞ。

A-Fro回覧板　A-Fro鉄の掟を教えようのコーナー！　今回は全員プレゼント回となっております。作品が掲載された皆様には、もれなくA-Fro特製図書カードが贈呈されます！　また、これまで整備中とお伝えしてきたⒽマークについてですが、KNKG（こんな感じ）になってしまいましたので、今回は付けておりませぬ。す、すまねえ……ぐぬぬっ。ちなみにA-Froツイッターは、今号発売時点ならまだ運営中のはずなんだーゾ、っと。→アカウント　@arcadia_afro



（愛媛県　玉井「煮モノ」高志君）
☆うう～む、濃い！　だが、間違いなく理想郷!!　プレイしているのが『エアバスター』ってのが、またなんとも！



（新潟県　佐倉信士君）
☆中の人が日曜朝っぽいというネタとエグゼリカの、まったく新しいハイブリッド。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆ハガキ裏のイラストでも楽しませてくれた皐月さん。また特集したかった！



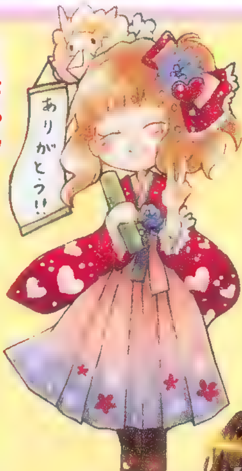
（千葉県　碧夢結さん）
☆心のスイッチを、衣装へ着替えることでオンにする。東雲さんちの姉妹からアイドルここなつへ、ただいま変身中！

感謝感激雨あられ！

アフロDEモード。

A-Fro卒業式 ～伝説から新学期へ～

お気に入りのキャラを、テーマに沿ったコスチュームにしてしまう当コーナー。今回はA-Fro卒業式と題し、フィナーレ感満載でお届けいたしますとも！



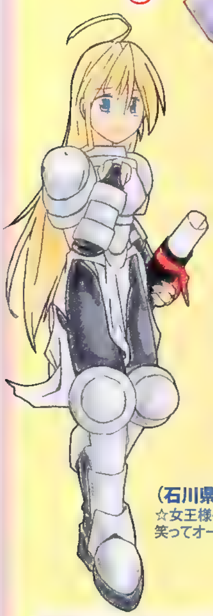
リエちゃん（ポップンミュージックシリーズ）

（兵庫県　アルルハイジさん）
アルルさん作のA・froマスコット・モフロンと一緒に、ハイ、チーズ！



パステル（ツインビーシリーズ）

（奈良県　てつみん君）
☆常夏のドンブリ島に咲く、国民的アイドルという名の桜の花。



ジャンヌ（ワールドヒーローズシリーズ）

（石川県　チョモ君）
☆女王様の目にも涙。さあ、笑ってオーッホッホ！



小喬&大喬（三国志大戦シリーズ）

（千葉県　碧夢結さん）
☆見よ、この女子高生感。違和感ナッシング！



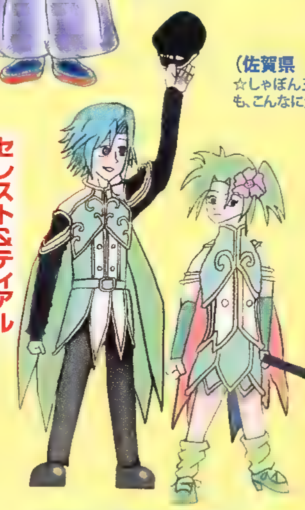
ちせちゃん（jubeatシリーズ）

（新潟県　コンポジ君）
☆卒業？"アルストロメリア"は外せないでしょ！



アリス（メルヘンメイズ）

（佐賀県　アメンボウ星叫君）
☆しゃぼん玉を吹いていたあの女児も、こんなに大きくなりました！



セレスト&ティアル（マジアカシリーズ）

（福島県　関根村一機P君）
☆たまには羽を休めて。それは、次のステップへと飛び立つための準備なのさ！



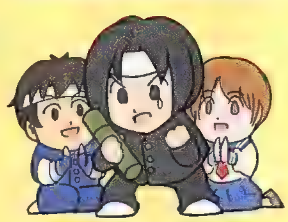
ドレッドフルウィップ（ダラバーACシリーズ）

（富山県　山田無識庵道楽斎君）
☆巨大戦艦だって、卒業したいお年ごろ。



軍師（三国志大戦シリーズ）&ヒゲ男（An×Anシリーズ）

（栃木県　@kira君）
☆その幕を降ろした両タイトル。お互い、いろいろあったな！



京&真吾&ユキ（KOFシリーズ）

（島根県　ダンシングおりん君）
☆ええっ!?　ま、まさか……京が卒業する……だと……？

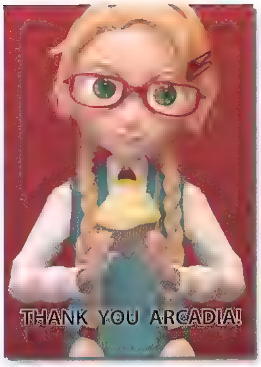
げっつ☆先生コラム①

最終回に際して、血の滲む思いでカラー4ページを獲得してやりましたよヒャッハー!　さまざまなコーナーが生まれ、ついでに忘れ去られた(ナヌ)当コーナー。100号記念では、別冊付録でシケギャグ闘劇を開催するという暴挙もありましたが、のっぴきならぬ大問題を起こすことなくこの日を迎えられたのは、わりと奇跡っぺれーですビバ!　てなわけで、次ページより欄外ではアフロツ(+1名)のコメントをお送りいたしマンモヌ。(げっつ☆)

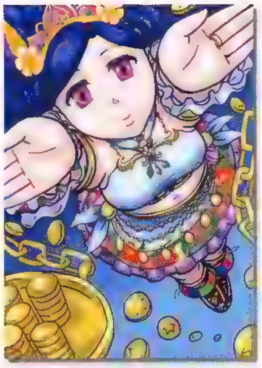
制作期間4年の超合作!!



（愛知県　バクレツ丸さん）&（福島県　森園泉さん）
☆なんとこちら、線画の担当と彩色の担当がシャッフルされているという超大作（一部、同一のキャラもあり。たぶん、急な最終回の告知に、間に合わせてくださったのでしょう！）ちなみに、切り貼りなどはされておらず、一枚の紙で描かれてます。ゴイススギール子爵！



（東京都　RIKI君）
☆「お、リゼット。RIKI君が3DCGやったらこんなかのう」とか思ったら、本当にそうでした！　魂、しかと受け取りました!!



（神奈川県　Shadowさん）
☆今日も今日とて、フワキャワカッドウー！ライブラの童虎もクリビッのボヘミアーン。



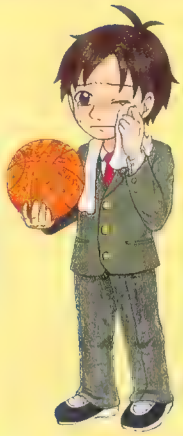
一条あかり
（月華の剣士シリーズ）

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆こうして見ると、おしとやかっぺれくなるんだから、馬子にも衣うわらばッ！



朱治
（三国志大戦シリーズ）

（神奈川県　未虎さん）
☆みんなと一緒だったこと、思い出としてここにあるから。



翔
（ポップンミュージックシリーズ）

（広島県　文月裕さん）
☆後輩からの寄せ書きボールに思わず……。もちろん拭くのはいつものタオル！



あやね
（DOAシリーズ）

（三重県　ヒロぽん君）
☆くるくる回って、行ったり来たりの卒業式。だって、くノ一だから。



メイ
（ギルティギアシリーズ）

（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆こちら元気印の空賊につき、いつだって笑顔！



エミ
（DDRシリーズ）

（神奈川県　いでこすたいるさん）
☆ブレないエミさんの投稿で安心しましたよふっふっふ！



ユニ
（DDRシリーズ）

（福島県　森園泉さん）
☆A-Froに入学（と書いて初投稿と読む）と同じ、ユニちゃんで卒業。……すちゃらかな学校ですまなんだ！



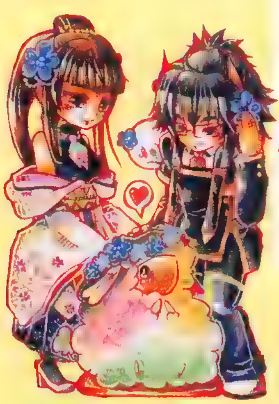
ヴェノム
（ギルティギアシリーズ）

（静岡県　時雨リクさん）
☆ヴェノムの卒業。なんだろう、ザトーさんからの卒業？



ロードラン&リアリー・ティル
（ティンクルスタースプライツ）

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆ライバルだからこそ、離れられないのさ！



セム&リリス&しろろ
（IIDXシリーズ）&モフロン

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆後ろで結んだ髪型は、ちょっとおそろい。青い花の髪飾りで、もっとおそろい。



（青森県　水玉うるるさん）
☆第一回目のモード掲載だった"初夏のスクールライフ"の卒業式バージョン！　サヨナラじゃないよ、「また会おうね!」

リエちゃん&サナエちゃん
（ポップンミュージックシリーズ）

げっつ☆先生コラム②

A-Fro担当ライターとなった2007年。アニメスタジオ（最近では徳島のイベントでおなじみのとこ）で働いていた僕は、右も左もわからぬまま「何やら変な文章を書くから」という理由で編集部に呼び付けられました。「絵も描けるなら、ついでにカットもやれ」と馬車馬のように働かされ、反骨精神から大好きな田辺みさこ絵を量産した日々。そんな僕ですが、まさか自分の絵にキャプションを付ける日が来るとは思わなかったYO!（逃）（げっつ☆）



（群馬県　NAGA君）
☆さりげなく、右側にメガネキャラを集めておるな……？さすが、アフロが誇るグラスマニア四天王が一人よ。



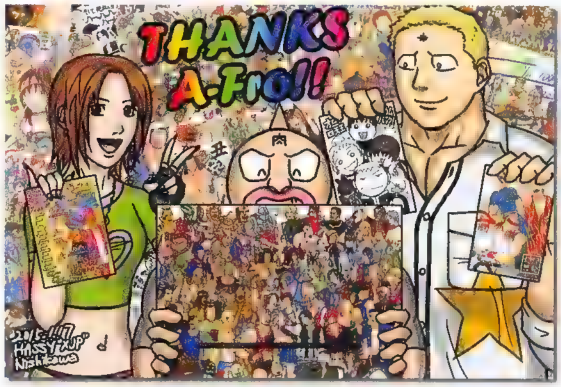
（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆銀髪バージョンはオマケで添付されていたカラーリングだったのですが、「封魔さんは銀髪でしょ」と会議で決まりこちらが採用された次第。



（千葉県　N・H君）
☆せっかくだから、お気に入りのコンビでシ・メール。いつかどこかで、また会う日まで……。ありがたい話じゃて！



（群馬県　リメイク＠レトキザン君）
☆はぁとに包まれた、（かつての）新キャラたち。今やすっかりなじんで、聖女してます。



（神奈川県　ハッシー"XJP"西河君）
☆おおう、こいつはなんとも壮観。アフロ10余年の歴史、ここにあり！



（岩手県　せつそん君）☆これまでお世話になったタイトルと、これからお世話になるタイトル。熱きゲーセンライフは、まだまだ続いていくのさ！



（福岡県　武術師某さん）
☆本来なら今号でメガネの祭典、眼劇の募集が……いや、グラマニ魂は皆の心の中に！



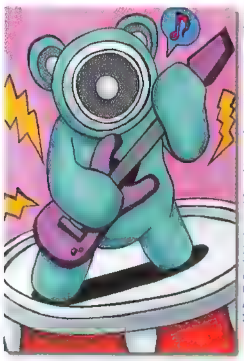
（埼玉県　げっつ☆先生君）
☆『最後の忍道』と『きらめきスターロード』というゲームが、この世界にはあってのう……。



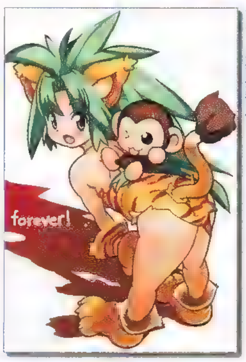
（千葉県　紗竜海斗改めさりゅーさん）
☆う、闇エミリオがゲーセンにもいたか記憶があやふや……ま、いっか、最終回だし！（酷）



（北海道　羽島いくと君）☆ポーション・オブ・ヒーリングの精神で、まい進していきたい所存！



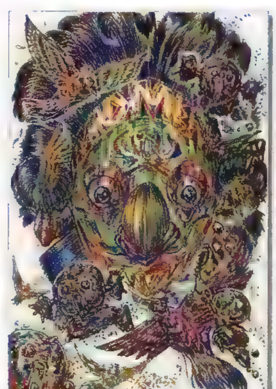
（千葉県　スーパーバーザム君）
☆歩くスピーカー。そう、オトベアこそが音の中心地！



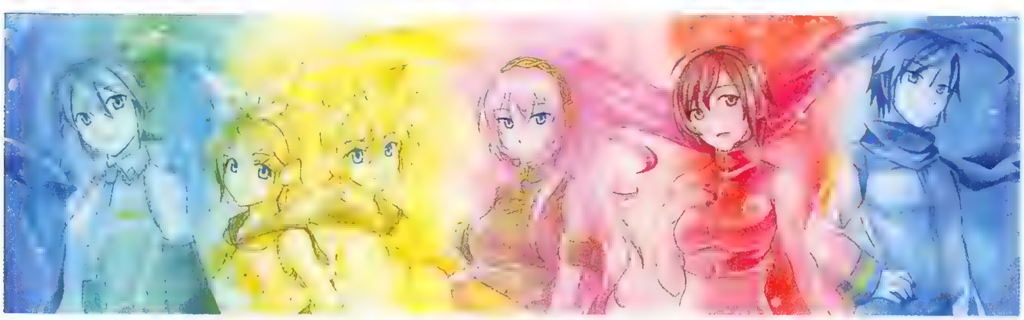
（大阪府　YU☆3君）
☆思えばさまざまな番長が生まれた当アフロ。てなわけでチャム番長参上！



（長野県　美倖ゆうあさん）
☆交錯した未来、その運命は自分たちの力で切り開く！



（埼玉県　投げ返し絵師君）
☆最終回にふさわしくインパクツ大なマッドメン（精霊込み）といえよう。



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆五枚組みの超大作となるこちら。注目すべきは、カイトのマフラーが一枚目へとループしている点！

田渕健康コラム

〝ゲーセンの外でもゲームを楽しむ〟的なコンセプトで歩んでまいりましたA-Froも、とりあえず今回でひと段落。ですが、ゲームセンターは今も頑張ってるし、まだプレイしたことのない素敵な作品に出会える機会もたくさんあるはず。そのときに感じたトキメキや、思いついたネタなど、今度は〝投稿〟とは別の形で、いろいろな場所で表現してみて下さいね。ではまたどこかで！（田渕健康）



ぶちかまし ゲーマー人生

モノクロ絵と文章投稿の力作をご紹介する当方。ついに最後の今回、ハガキ裏にも皆さまからびっちり熱いお言葉をいただきました！　その一部を、今回は抜粋させていただきましたZO。



（新潟県　トゥキさん）
☆15年間、皆さんからの投稿とゲームへの情熱がアルカディアを支えてくれました！
今後も形は変われど、ストリートファイターな皆さんも俺より強い記事を読みに来なせぇ！

文章投稿も今までありがとう！

これは怒りではない。悲憤である。
昨年十二月末、遠征した古密句魔亜血闘（コミックマーケット）の折に買ったアルカディアNo.167にて、かかる悲報に接しようとは‼
「アルカディア不定期刊化‼」
おかげであの日、「我はヤマッテの首を取る〜‼」とか息巻いてアキバでプレイした『ダライアスⅡ』も、『レイフォース』も絶不調。この十余年、A-Froへの投稿採用を心の支えに生きてきたようなものなのに、フィナーレとか火焔直撃砲あるいはティロ・フィナーレ（特盛）ブチかましたくなりましたですよ！　あたしってほんと失礼。

思えば、今は無きアンケートハガキに始まり、文章を書き慣れてからは常連投稿者様に追いつけ追いこせ、最近は写真などで新境地も模索して参りました。今まで採用し続けていただいたこと、誠に同慶の到りであります！
今や行きつけのゲーセンもすでに無く、ゲーセンに行く機会そのものも減りました。あの熱くまぶしい日々を思いつつ、だらしなくなった私が言うのもなんですが、アフロヅならびに読者の皆々様！
「最後マデ敢闘シ　ゲーマーノ大義ニ生クベシ」

（富山県　山田無識庵道楽斎君）
☆ゲームとゲーマーは、これからも変わらずあり続けるはず。皆さんもその大義、ぜひ忘るるなかれ！

手前味噌ですが、自分の投稿でA-Froとの思い出を振り返ります。

●No.110
『龍虎の拳外伝』に言及したネタ。オチは今でも気に入っていたり（笑）。初めてハガキで出した（多分）投稿で、思い出に残っています。

●No.138
初参戦した『アクアパッツァ』闘劇予選の感想。結果はひどかったが、逆に奮起した年でもあった。翌年の参加を目指すも、2on2になりリベンジは果たせなかった（笑）。

●No.127　No.151
アフロサミット参加についてのリポート。1回目は不完全燃焼、「この場に居るのは同じ趣の人間だ！」と覚悟を決めた二回目は、会場内の『KOFXIII』に事あるごとに張り付き、「何しに来たんだ」と自問自答する日でもありました（笑）。

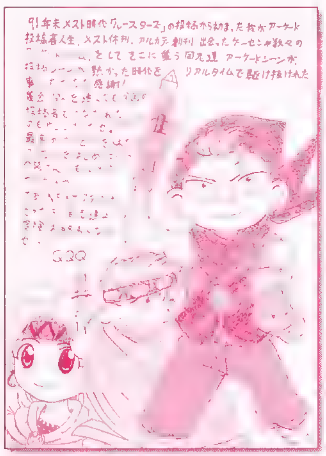
何はともあれ、とても楽しい約五年間でした。ありがとうございました！（深謝）　**（埼玉県　AC30号君）**
☆A-Froを見返すと、さまざまな記憶がよみがえりますな……。思い出にしていただけたなら、感無量です！

ハガキ裏より

Ika先生にキャラを使ってもらえるとは思っておらず、正直ビックリでした。Ika先生、ありがとう！



（愛媛県　玉井"煮モノ"高志君）
☆『コットン』の作品、氏からは今まで多数頂戴しました。フォーエバーですぞ‼



（東京都　QQQ君）
☆最高のアソビバ。これは担当冥利に尽きまくる、うれし過ぎるお言葉です。こちらこそありがとう！

ハガキ裏より

こちとらアケゲーネタを描くのはもはやライフワークといっても過言ではない意気込みなんで、これからも同人なり、何かしらの媒体で描いていくので大丈夫やで。いやー、まだまだ暴れ足りん。

ハガキ裏より

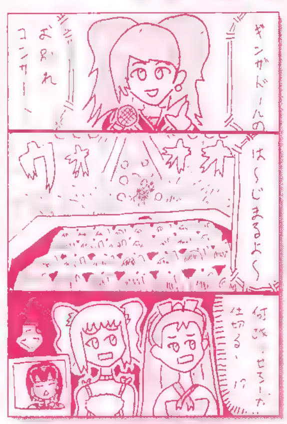
A-Froには場だけではなく、さまざまな要素が「匂い」のようなものを形成していたのではと。いつかどこかで、場は違えど「A-Froの匂いがするな」と思える瞬間が訪れるのではと、自分はそう思います。



（群馬県　十一久君）
☆同志のシンパシーが広がる、そんな場になれたなら幸い！
同志ってやつは、世の中に案外いるもんなんスよ！

劇場版 ギンザドリルZ ～戦いの向こう側へ！～

ギンザドリルZも、ついにラストステージ。否、いつか必ずアンコールは……鳴り響くはずなのですッ‼



（長野県　LEG君）
☆ラストライブ……っておいィ⁉ ワイプの小鳥さんが悲しみマスターピース！



（神奈川県　へっぽこP君）
☆最後の最後でデコちゃんがデレたァ⁉
ギンドリは皆さんが忘れぬ限り不滅です！

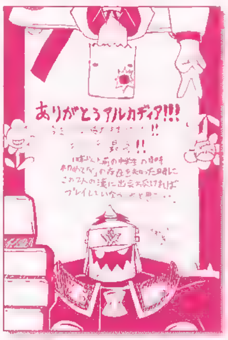
ハガキ裏より

ギンドリネタが定着したのは、へっぽこさんがさまざまなネタを出してくれたのが大きかったと思います。ありがとう！

ちくわコラム
執筆をしている今現在、全投稿から暖かいお言葉を目にして励まされるとともに、自分がライターになった原点であるA-Froが終わるのだなぁと、年甲斐もなく泣きそうだったりします。へへっ、ダメな練り物だと笑ってくりゃれ！　A-Froの魂はちゃんと預かりますんで、どこかでまた輝かせた時には、目印にしてまた寄ってくだせぇ！　本当に15年間、ありがとう！



(大阪府　作左君)
☆担当側も、皆さんに学ぶこと多数でした。フェリ好き同盟の輪も不滅でしょうな!



(愛知県　ヒロヨン君)
☆GGXも10年以上前ですなあ。『Xrd』のように、復活する日を目指したいところ!

ハガキ裏より

最後までフェリシアさんのイラストですが、「みんなありがとう!」のポーズを描きたくて……

多数いただいたお言葉一部抜粋ですまん!

A-Froが最終回と聞いて、「帰ってきたぜ!」のキャッチコピーが眩しいアルカディア第一号を雑誌の山から掘り出してしまいました。
　あれから15年も経つんですね。

(大阪府　さるたに君)
☆時の流れは実に早いですな……。

最近は投稿の方はご無沙汰でしたが、長い間ありがとうございました! アーケードゲームがある限り、アルカディアも不滅と信じております! またいつかお逢いできることを信じて!

(東京都　あるば貴重君)
☆無論、応援ある限り不滅です!

A-Froに『ドラゴンクロニクル』の投稿を載せていただいて以来、ツィーランポーズの刑を採用していただいたり、同人活動を始めたり、サミットに参加させていただいたり、楽しいことてんこ盛りシューティングでした! と言いつつギースのように復活しますよね? よね?

(東京都　"天青賢者"A-Froよしみ君)
☆刑のことは忘れぬぞグギギ。

ひっさしぶりです! 考えてみればA-Froといえば愛沢ともみが俺の嫁って話だったんですが、今じゃリアル嫁が居るんだから歴史の重みを感じる次第です。息子も今では『アフターバーナー』のダブルクレイドル筐体に大興奮する感じになっています。血ですかこれは。

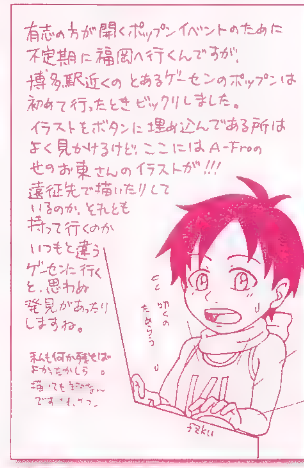
(佐賀県　諸江カズノリ(ジャイロゼッター)君)
☆ゲームも素敵な家族も、今後とも絶やさず愛しておくんなまし!

ある時、今でも忘れられないのですが、色鉛筆で書いた『ポップン』のアイスを掲載していただけて、どうして載ったのか分からないままでしたが、とてもうれしかったです。

(愛知県　水亀葵さん)
☆A-Froには、愛や魂あらばいつの間にか載っているものなのです!

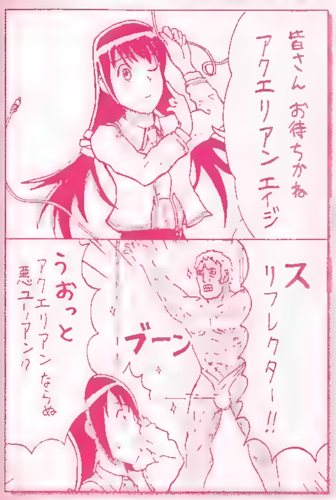
見たか! 二回続いたぞ!
ゲーセン行脚S

まさか投稿をいただけると思っていなかった突発コーナー、お陰さまで二回目ですが当然最終回ですオノーレ。



(広島県　文月裕さん)
☆この日本中に無数にあるゲーセンの中で、A-Fro投稿者の縁がこんな形で触れ合うことがあろうとは! ほかの投稿者の皆さんも、ゲーセンノートやイラストコーナー関連などに、ぜひ足跡を残してみそし!

そして氷河期は終わりを迎えろ(希望)
SG週間 ファイナルシケダウン



(熊本県　エレ金哲君)
☆まさかの悪ユリアンの時代(エイジ)到来。人類皆スーツを気合で破る時代になるのか……。



(大阪府　GON君)
☆うむ、良い語感。だが見た目は相当に力押しだった!

シケたギャグの限界を極めんとするシケ活動も、今回で幕引き。寒過ぎるし、続きは来世までとっておこう。な?

Q たまったSGのストックどうしよう。

(大阪府　せのお東君)

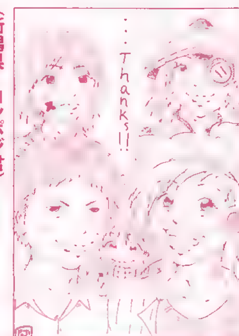
A



(奈良県　てつみん君)



(福島県　森園泉さん)
☆森園さんといえば、ロビン&クックとシルビア。暖かい森の仲間たちの投稿、本当にありがとう!



(新潟県　コンポジ君)
☆たったひと言でも、強く伝わる音と気持ち。そのビート、確かに受け取った!

ハガキ裏より

A-Froには載るだけでも飛び上がるくらいでしたが、投稿者の桜井ハズキさんと音ゲーフレンドになれたり、沢山の夢と希望をいただきました!



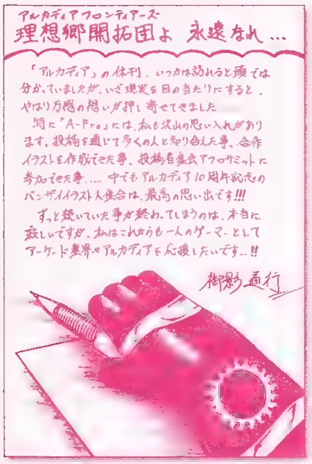
(岩手県　バニッシュモンスター君)
☆これがメスト時代のどの投稿作品のパロか、分かる人はアフロ神であると言えましょう(無理竜)。



(神奈川県　さによろ君)
☆ぬう、よかろう! いつかそのチョコ、復活した折に改めていただきに参るッ!

イレイザーコラム

僕とアフロの歴史はアフロツ、そして投稿者の皆様と共に歩んできた3年間でありました。思い返せば、アフロサミットだったり、健康先生が会議になかなかこなかったり、ちくわパフェを見ているだけで吐きそうになったりと、本当に思い出深いできごとがたくさんありました。本当に名残惜しく思います。最後になってしまったが、一つだけ懺悔を。アルカディアらしくといいますか、当アフロにおいてもさまざまな誤植がありましたが、主な原因は僕の修正ミスやテキストのタイプミスだったりします　アフロツのみんな、今まで僕の身代わりとなってお叱りを受けてくれてありがとう　本当に感謝しています　だ、だから、も……、もう日頃の恨みと言わんばかりに、た、たたくのは・・



（愛知県　御影道行君）
☆バンザイは担当も鳥肌モノでした！
あの感動の嵐、また起こせる日をいつか！



（熊本県　オドマシラン君）
☆最後になんか闇ヒロイン誕生したッ!?
野望とは一体？　続きはみんなの心の中に。

ぼくらのえろすはえいえんです

リビドー供養

ヱ村、ブリセル、筋肉……数多くのA-Froが誇るリビドーコーナーも、今日で見納め。また会う日まで、エンジョイリビドー！



（岡山県　偽清音ＸＸ君）
☆筋肉乙女、並び立てばさらに華。筋肉部はほんと、インパクト強い部でしたのぅ。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆ブリセルで載った回数の方が実は多い。
そんな張包さんと孫権ちゃんに今後も幸あれ！



（愛知県　ですみら君）
☆「復活」を信じて、カイのおみ足で。SR麻雀キャラ完走の偉業、我ら決して忘れませぬ！

やっぱり最後まで いつも通りな我ら

私の思い出は、2年連続SG闘劇に出場できたことです。開会宣言をさせていただいたり、文章投稿部門で一人しかいなくて問答無用で1位だったり。ここは最後だし、温め、いや冷やしておいた2つのSGを！「エルフェルトはヨーロッパ旅行するならどこに行きたい？」、「エッフェル塔」。「8時だよ！　全員ヒューゴー」

（石川県　二代目SB1号君）

☆最後までシケていく、その魂に最敬礼！　いや、そのネタは永久凍土に埋めときますけどNE！

次号も167号（112ページより）って、最後を先伸ばしにする最高の誤植！（広島県　キャベツエッグ君）

☆え？　いやまさか最後にそんな……オアー!?（確認後ラスト土下座）



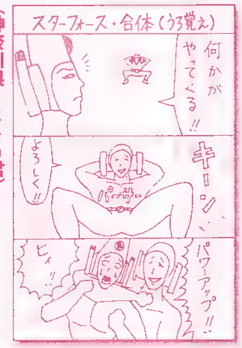
（神奈川県　「また会おうね！」黒坂カヲル君）
☆初投稿がメガネっ娘だったという氏。最後も見事なメガネソウル、見届けたでぇ！

ハガキ裏より

まぁ湿っぽいのはアフロっぽくないので（笑）、最後のお祭りに華を添える気持ちで投稿しますっ！　とりあえず川柳送っておきます。お題「復活」で……
「アルカディア　そのうちしれっと　カムバック」



（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆卒業とは、あえて無縁そうなお二人！キムさんからの卒業は、確かに絶対無理そうですなー。



（神奈川県　ken君）
☆大量にいただいた作品から、あえてこちらを。2コマ目がもうなんというか、ずるいYO！

アフロ

川柳怪

お題に沿った川柳を詠んでいただく当方、今回は願いも込めて「復活」がお題です。これまで数々の秀作、誠にありがとうございました！

悪役なら　ビルから落ちても　へっちゃらだい

〜寸評〜　（広島県　森本マイヤー君）

復活といえばギース様。同ネタの川柳はいくつかいただきましたが、「へっちゃらだい」のひと言があまりにも力強く、こちらを代表として掲載させていただきました。悪役のビル落ちは生存フラグ、覚えておきましょう。

信じ待つ　再び会える　その日まで

〜寸評〜　（栃木県　てんぷらそば君）

もはや多くを語る必要はないでしょう。今、我ら担当面々アフロヅ、そしてファイナルA-Froにご投稿いただいた皆さまの気持ちは一つ、これに尽きるものと信じております。またお会いできるその日を、楽しみに！



（高知県　むいらぷあま君）
☆実際あったんです、こういう筐体と仕組み。こんなゲーセン神話の数々、今後もみんな語り継いでくだせえ！

Shake The アフロヅ

ケソ　これにて……ハァー終了ゥ!!

げっつ☆　A-Fro、これにて閉幕ですかぁ。

ちくわ　もっとたくさんの素敵なお言葉をハガキ裏などでいただいたのに、全部載せ切れなんだ……。

ケソ　その言葉は胸に抱き、復活の時を忘れずに待ち続けようぞ。忘れたらファイナルハロンの刑。

ちくわ　ですな。今は一時、預かっておきます！

担当編集イレイザー　ともあれ、アフロヅは今日までお疲れ様でした。よく生き残ったなきさまら。

げっつ☆　某大佐顔で言わんでください！（震）

ケソ　今は生還を祝して、軽くゲーセンにでも……

謎の声　ふ。そんな悠長に構えていていいのかな？

アフロヅ一同　お、お前は一ッ!?

（無意味に意味ありげに演出しつつ続けと祈る！）

はみだせ 猛者通信

第12話

さよならマタギ！ 太陽への旅立ち

激突！ ミスミじいさん vs.イシュトバーンおじ

LIVELY UP YOURSELF.

まさ　ムヒョップ＆ごっしゅ！ そんなわけで、幕張メッセまでやって来た我であるが、これで三垓五百京目くらいの来場かな。

ケソ　なあに、僕は七澗二十予回目くらいですよ。

まさ　いやさ間違ってた、我は八那由多五十阿僧祇回目くらいかな。

タキョス　ムダなけん制はどうでもいいからさ、早く行こうぜ闘会議会場に。もうすぐ『ダラ外』のステージが始まっちまうよ。

まさ　我は全く前情報を仕入れてこなかったのだがね。そもそも闘会議ってなぁに？（ガリオン少年）

タキョス　ゲームの大会や実況、試遊などなど、いろいろなスタイルでゲームで遊んでみようっつー新イベントだよ。ニコニコ超会議ぐらいは知ってるだろ？ それをゲームジャンルだけに特化したような新イベントってワケだ。

けそ　〝闘〟って付いてますけど男塾の血闘援と関係あるんですかね。

タキョス　それを言うなら闘劇だろ。アルカディアも協力してるし格ゲー大会も多数開催されるし、ある意味では闘劇の遺伝子を受け継いだイベントだと言っていいだろうな。ま、本当に何か関係あるかは知らねーけど（笑）。

まさ　なるふむぽぺそいまそかり。ホッドリ忘れて寒シングなので、中に入るのはどうか。

ケソ　アウライ（巻き舌）。

～五億年後～

ケソ　おっほ！ すごい人だ～。結構規模が大きいんですねぇ。

まさ　ニコ動愛好者がメイン層だけあって、客層は若い感じだな。女子の姿もなかなか、あそれ、多かりけりって感じさね。冷やかしがてら、その辺のブースでものぞきながらポタリングしてみっか、ん？

ほんとにねぇ～ 粉飾決済の春

RIDING HIGH.

ケソ　おっ、なんすかここ。『カタン』とか『カルカソンヌ』とか、ボドゲやってるブースもありますよ。

タキョス　“ゲーム”と名前が付いてるものなら何でもオッケーだからな。将棋とか麻雀とかのアナログゲームも取り扱ってるんだ。

まさ　ムス。だからデカデカと花札大会の看板とかも出ているのだな。

ケソ　おっ、こっちにはレトロゲーム博物館的なコーネルもあるじゃないですか。

まさ　歴代ゲムハド大行進といった按配か。ここにスーさんがいたら「やっべ！ やっべ！」と鼻息スピルス状態だっただろうな。

ケソ　ゲーム年表ってのも張ってありますけど……これ、来場者が付箋で“オレ年表”を貼り付けることもできるみたいですね。

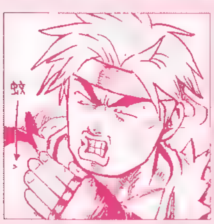
国連軍から老害乙と名指しされ、ゴヨーク社の用心棒に付け狙われたりしつつもサバイブしてきたセモセルも、ついに終焉の時！ さて、どうする折部やすな？

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

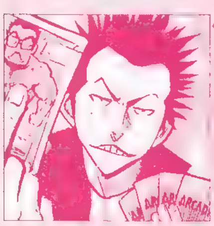
登場人物みたいな



まさ　メストで2年、アルカで15年。長年続いたこのコーネルも、いざ終わりと聞くと憎奴急死的な空虚な感慨が感じられたりなかったり。さようなら（カルロス）。



ケソ　いわゆる田渕健康。やっぱりテイルズといえばウルフチーム派！ などとほざきつつもマルゲ屋に入荷したホームランドを買占めに走る練れてない小僧。



タキョス　猛者担当編集にしてダップセに20年近く迷惑をかけ続けられた被害者。「次に会うときは法廷だ！」と息巻くも、USJのMHアトラクションも気になる年ごろ。

闘会議2015だゾーっと

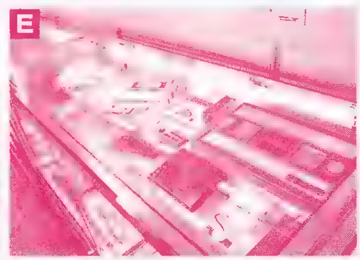
1月31日～2月1日の二日間、幕張メッセにて開催されたノダ。

A


C


D


E


E


B


F


G


A今年が開催一回目。既に来年の開催も決定。Bアーケードエリアはアーケードゲームに関連する実況イベントや大会、試遊台などが集結。Cイベントの一環として“わっしょい”も登場。D2日目ステージでは『ダラ外エクストラバージョン』、『首領蜂大往生』の実況も。E非電源ゲームも大人気。F.レゲーハードも参考展示。G各種ロケテ台も登場！　Hみんなで作るゲーム年表ダゾ。

まさ　ムス。ならば『キャプテントマディ』や『拳獣』についても触れておくか。
タキョス　いいよ触れなくて。
ケソ　じゃあとりま、1998年のところに〝ダップセ結成〟を貼っておきますよ。
まさ　よきに計らえ。
タキョス　って、ゆっくりしている場合じゃねえぞ！　『ダラ外エクストラバージョン』のステージ、もう始まってるぢゃねーか！
まさ　ワシの研究のせいで……。
タキョス　オラ、急ぐぞ！
ケソ　それはそうと、件の『ダラ外エクストラバージョン』ってなあに？（便乗ガリ）
タキョス　『ダライアス外伝』を特殊なルールで遊べる基板だよ。本来ならばルート選択式で全7面しか遊べねえけど、コレは全ルートを通して遊べるモードがあるんだ。まあ、諸事情で一般流通はしてないけどな。
まさ　プレイするのは新進気鋭のスコアラー、山田太郎君か。どれくらい新鋭かというと、『ダラ外』がリリースされたときはまだ生まれてなかったというくらいに新鋭さね。
ケソ　ヒエッ！


ゲーム年表にひっそりと刻まれたダップセ結成。銀河の歴史がまた1ページ……。

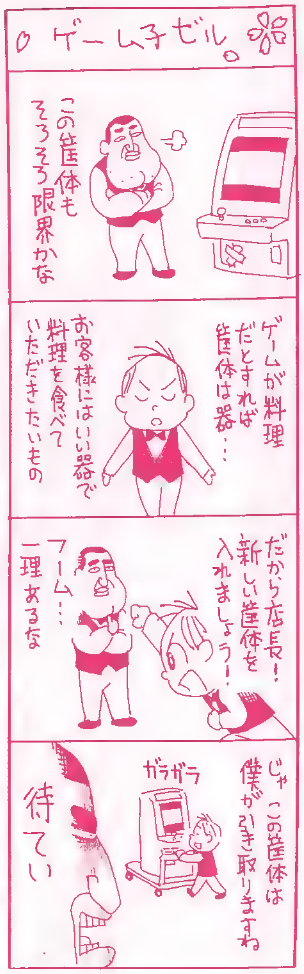
まさ　しかしうまいもんさな。きっちり魅せつつ稼ぎつつのプレイ、さーしぃ、さーし。グレシン戦も、ヤズカが出てもドリル弾に立ち向かっていってたのは好感が持てるわい（上から目線）。
ケソ　そして大トリにドヤ顔登場しながら5秒で瞬殺されるストームコーザー。
まさ　いやあ、ええもん、見させてもろうた。

戦い終わって～神々の黄昏～

götterdämmerung came when just after the end of the fight.

まさ　なるべそ堪能したチュチュミ。
タキョス　ゲーム実況だけでなく、大会や新作発表の場としての立ち位置を確立できていけば、“闘会議”は参加型ゲームイベントの総本山として機能していけそうな気がするな。
ケソ　我らも出ますか、『ダンシングアイ』や『麻雀刺客』の実況とかで。
タキョス　物言い入ると思うぞ。
～帰り道～
ケソ　そういや、シレっと17年間続いてきたモセルも、今回でついにジャッジメントですな。
タキョス　17年っていうとちょっとした大河連載だよな。
ケソ　『北斗の拳』は5年、『ドラゴンボール』は11年だから、それより長いとはずうずうしいですね。
まさ　なぁに。『大相撲刑事』の十週打ち切りよりは続いたから悔いは無いさ。
タキョス　何と比べてんだよ。
まさ　応援してくれた読者諸氏ーるや取材先の皆々様、裏闘劇に参加してくれた勇者諸兄、各企画に引っ張りだされたライター陣、用語集で発奮してくれたGON君、毎回毎回似顔絵＆小ゼルを執筆していただいた天野シロ先生にはお世話に、あ、なったっぺるりごす。
けそ　歴代担当のタキョス、デーヒー、ブニョ野口、しもでんにもそこそこ感謝しておくか。
タキョス　感謝っつーか、どんだけ寿命縮められたと思ってんだよコノヤロウ（デッドリーレイブをたたき込みながら）。
まさ　もしかすると、またどこかで猛者通はシレっと復活するかもしれないし、ネットやツイッテルで連載再開する可能性もあれば、まかり間違ってダップセがゲーム実況とか始めるかもしれぬし、フラリと入ったゲーセンのノートに「ダップセ惨状（違）」とか書いてあるかもしれない。
ケソ　まあ、“その後、ダップセの姿を見たものはいない”というルートが濃厚Deathがね……ぐふっ（立衆）。
まさ　くじけそうになったときやニッチもサッチーもいかぬようになったとき、思い出してほしい。敵基地に真昼間から突撃して“ミッドナイト”を名乗っていたレジスタンスがいたということを！
タキョス　どうでもいいだろ！
まさ　ムス。ならばケソや、ゲセにカードでもひとつふたつみつよつ、こすりに出かけるか。
ケソ　いかいでか！　ジ☆！
まさ　ダップセ！
タキョス　（やっと開放された）。

～つづく(!?)～

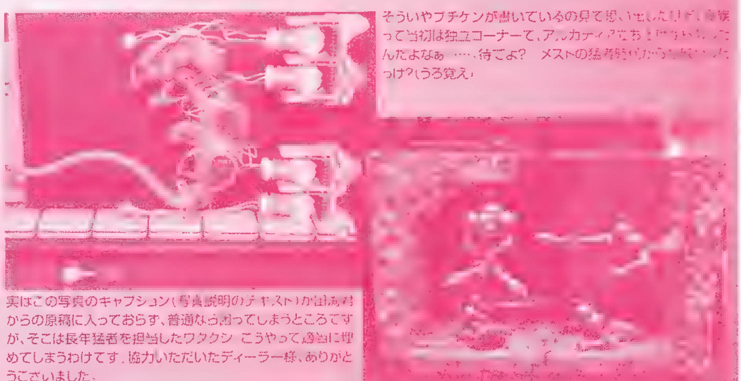


はみだし便り

さて、前号のはみ出しでもちょっと触れたけど、猛者通信は今回でおしまい！　思い起こせばメスト時代に猛者が好きだったから、アスキー移籍時（アルカディア発刊）の1発目の台割会議で「ハイハーイ！　俺、猛者の担当したいっす!」と鼻息スピルスwithプルセスドリンクで挙手したのが運の尽き。そこからはもうブチケンの原稿は遅いわ、田渕君は毎回のように取材に遅れてくるわ、ケソは俺が渡した仮レイアウトとは全然違う文字数でテキスト書いてくるわで、本当に楽しい思い出ばかりで、今思い返してもハラワタが煮えくり返って1周してやっぱり煮え繰り返る気持ちで一杯です。歴代担当の入澤君、野口君、でそもこんな気持ちのまま鬼籍に入ったかと思うと（入ってない）、浮かばれマイコーもムーンウォーカーといった感じですかね～（ヒコイ）。それでは皆さま、またどこかでお会いしましょう!!

冬の立体貴族スペシャル　ワンフェス2015 冬

実はアルカディアの創刊号から生き残っていた（豆知識）当コーナーも今回で最終回！　ラストを飾るにふさわしい2月8日開催のワンフェス出展品の中から、“Roket&507”さんのドブゲラドブス（R-TYPEの1面ボス）と、“GEKOKUJYOU”さんの大魔界村セット（3面）をご紹介。二十年前の作品が、こうして立体物としてよみがえるなんて、何ともアミューージングなのん!


そういやブチケンが書いているの見て思い出したけど[illegible]って当初は独立コーナーで、アルカディアなち[illegible]んだよなぁ……。待てよ？　メストの猛者時代から[illegible]たっけ?（うろ覚え）

実はこの写真のキャプション（写真説明のテキスト）が記事担当からの原稿に入っておらず、普通なら困ってしまうところですが、そこは長年猛者を担当したワタクシ。こうやって適当に埋めてしまうわけです。協力いただいたディーラー様、ありがとうございました。

ウメハラコラム

道

最終回

格ゲー議論編

長らく続いた当コラムも、今回で最終回。最後だけあって文字ばかりなので、心して読んでほしい(笑)。

Daigo"The Beast"Umehara



コラム開始時からここまでの格ゲーの状況

――さて、初代『ストⅣ』時代から始まった当コラムも、刊行形態の変化により、ついに今回でひと区切りという形となりました。途中お休みなども挟みましたが、気が付けば5年近くの長期連載です。

ウメハラ(以下、ウ)　お題は何にしましょうかね……。やっぱり最後っていうことで、それについての話でいいのかな。

モリカワ(以下、モ)　それでいきますか。

ウ　このところニコニコ書店会議だったり闘会議2015だったり、そういったゲーム系を扱うイベントに参加してきたのね。で、ゲーム配信とか実況とかってすげぇ盛り上がってんな～って思ったんだ。特に地方ね。そこで「あ～いっぱい来てるな～」って思う半面、スカイ(大須ゲームスカイ)が閉店したりするじゃん。スカイ分かる？　名古屋の。後はそれこそアルカディアが不定期刊になるとかね。

モ　配信文化が盛り上がる一方で、アーケードは寂しい話が続くよね。

ウ　そう。アケ(アーケード)は厳しくなってんなぁ、ってのはあるわけ。俺はプレイヤーだからどうとでもなるというか、変わり身が利いちゃう(アーケードでも家庭用でもどちらでもプレイできる)けど、どんどんゲームセンターが無くなっていく。このコラムも元はといえばそういうのを食い止めたいな、っていう気持ちが多少あって始めたんだよ、思い返せば。5年前くらいになるのかな？　初代担当は尾崎さんだっけ？

モ　そうだね。

ウ　担当からさ、「ヤバいんで、ウメハラさんのコラムで一発……」って頼まれて。当時はまだプロじゃなかったし、俺もゲーム業界には何だかんだで楽しませてもらってるから「いいすよ、そんぐらい」って感じで始めたんだけどさ。昔は……っていうと変だけど、そこそこ貢献してましたよね？

――そうですね。反響やご意見のハガキ、質問なども昔は多かったと思います。

モ　俺の周りでも、コラムのことは話題になってたからね。

ウ　まぁ結局終わっちゃうんだけどさ……いや、他人事じゃないと思うんだよね。今の状況っていうのはさ、俺はたまたま変わり身が利く方向に向いているからいいんだけど、これが例えばだけど「今のゲームシーンの主流はスマホゲームのプロです！」なんてことになったら「ちょっと専門外だしなぁ……」ってなっちゃうし、そもそもゲーム自体が廃れちゃったら代わりもクソも無いじゃん。

モ　例が極端だけど、まぁそうなのかな。

ウ　だからさ、今のところ大丈夫だからいいや、っていう気分にはなれないんだよね。

モ　だよな～。対戦格闘ゲームそのものは廃れないかもしれないけど。

ウ　そうだろうね。

モ　人対人っていう要素の対戦ゲームは、何かしらの形で残るとは思うんだよね。でも、格ゲーがいつまで生き残れるのか？　っていうと……。

ウ　危うい状況だよね。格ゲーじゃなきゃダメ、っていう保証は無いからね。今のところ格ゲーに代わるものが無いけどさ。対人要素のある全く新しい何かが出てくるかもしれない。そんなこともあったりしてさ、「食い止められなかったなぁ……」って思いはあるんだ。まぁコラムで言えば後半はそんなに頑張ってなかったんだけどさ(笑)。

――担当の前でそういうこと言うのやめましょうよ(笑)。

モ　格ゲーがあって、プロという華々しい存在が居て、家庭用メインになっちゃうかもしれないけど続いていって、っていうのはよろこばしいことだと思うんだ。でもさ、俺らが当初格ゲーに感じていた魅力っていうのはさ、ネット対戦で得られないじゃん？　まぁ俺もネット対戦はやるんだけど。

ウ　得られないんだよな～。何だろ……人恋しくなってこない？　俺さ、ずっと篭ってネット対戦ばっかりやってると……寂しくなってくるんだよな(笑)。「仕事だからしょうがないけど……」って思うようにしてるけど。

モ　そう！　アナタは仕事だから続けられるというか、それが当然なの。でも俺はプレイしてすげーキビしくなる。

ウ　だよな。「今のプレイ見たかよ!?」みたいなことが起こっても、見てんのは自分と相手だけっていうね(笑)。これがゲーセンだったらさ、「おお～！」みたいな、声には出さないにしてもそういう空気になったりするじゃん。

モ　そういうときに、横に友達が座ってたりするとちょっとうれしいしね。

ウ　家庭用でも大会なんかはあるから、お披露目の場はあるっちゃあるんだけど、もっと日常的なさ、「今のすごかったよね」、「そんなのつながるの!?」なんていうやり取りだったりさ。

モ　そういう場っていうのは、格ゲーをゲームとして楽しむこととはまた違った楽しさというか、一定の需要は残ると思うんだ。

ウ　形を変えて残るかもしれないよな。例えば漫画喫茶みたいなところで集まって、対戦なり大会やっていいよ、ってなったら、ゲーセンよりそっちが主流になるかもしれない。ゲーセンより静かで空気もいい、金もそんなにかからないってなったら、十分あり得ると思うよ。韓国なんかはさ、実際にそういうふうに遊んでいるわけでしょ？　今の法律だとオフラインで対戦するにはゲーセンに行くしか無いかもしれないけど。ただささ、始めから家庭用の世界しか無かったら、俺はこんなに格ゲーやってなかったと思うんだ。もちろんプロになるなんてことも無かった。

モ　だよな～。ここまで魅力を感じなかったと思うんだ。

ウ　感じない。

モ　いや、別にプロにあこがれて家庭用で頑張っている人を否定するわけじゃないんだけどさ、何か寂しさみたいなものは感じるね。

ウ　だってネット対戦やってても、ゲーセンほど面白くないもん。完全に仕事。ただ、練習の効率という意味では、遥かに家庭用が上だけどね。順番待ちをしなくていい、対戦したい相手とだけできる、全国だれとでも対戦できる、動画にできる、何か気になったらすぐトレモで試せる。そういう部分では絶対に家庭用なんだ。プロとしての活動という意味では。ただ、面白いかどうかは別ね。

モ　確かにね。今やった試合をすぐ動画で見られるとか便利だもんな。

ウ　まぁ、そうは言ってもみんなゲーセンに行かなくなるってことは、何か別の優先すべきことがあるんだろうね。金銭的なものだったり、時間の問題だったり。最寄りのゲーセンが家から30分かかるとしたら、「時間もったいねーから家でゲームすっか」ってなるのは分かるもん。

モ　ゲームをプレイすることを通じて人とのつながりを求めている人と、そうじゃない層……ゲームはゲームとしてしか捉えないで遊んでいる層の方が多いと思うんだけど……。

ウ　もしかすると、そういう遊び方で生じる寂しさみたいなものを、配信だったりで紛らわせているのかもしれないよね。

モ　それは"配信している側"がってこと？

ウメハラ　2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ　「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

ウ　見ている側もじゃないかな。"みんなで共有している"感じ？　いや分からなくもないだろ。むしろ全然分かるというか、あんな楽しい趣味はそうそう無いんじゃない？　特に"配信する側"は。

モ　そりゃそうだろうね。

ウ　何だっけ、コミュニティレベルとかあるんでしょ？　何その楽しいレベル上げ!?　だからさ、それがゲーセン行くのより全然楽しいんでしょ？　そして俺はそれを否定しない。多分だけど、そっちの方が面白いよ（笑）。

モ　"配信する側"が面白いだろうな、ってのは分かる。でもさ、見るのはそんなに面白いかな？

ウ　それは内容によるんじゃない？　「こいつの配信面白いな」ってのは当然あるだろうよ。

モ　でもさ、それに長時間費やすってのは、ちょっと分からないな。

ウ　世の中にはテレビ見る人だって居るんだよ？　いや、テレビ見る人ってのも何かヘンだけどさ（笑）。じゃあさ、家に居て2時間くらいヒマだったとするよ。特にやりたいゲームは無くて、読みたい漫画は全部読んじゃって最新刊が出るまで見なくていい。映画もこれといって見たいものが無かったとします。その状況で「○○さんが配信しています」ってなったら「それ見るか」ってならない？　どうでもいいバラエティのTVと知り合いの配信、どっちを見る？　ってなったらさ。

モ　自分が変化するのってすごくエネルギーが必要なわけじゃん？　配信を見るのって多分そういうことなんだろうね。人が変化していくのを見て、同じくらいの興奮を味わいつつ、自分は何もしなくていいっていう。

ウ　そうなんだろうな。

モ　例えば好きなバンドとかがあってさ、それの熱狂的ファンで「俺の青春は○○と共にあった！」みたいなさ、「お前何もしてないじゃん！」っていうような……。

ウ　そういうことだよね（笑）。自分と重ねて、その人の変化は自分の変化、みたいな気分を手軽に味わう。まぁ趣味の世界だからとやかくは言わないけど。ちなみにこの連載ってどのくらい続いているんでしたっけ？

――途中お休み期間もあったので、正確に「今回で○回目」っていうのは調べないと分からないですね～。

モ　確か2009年の6月辺りが最初なんだよ。5年で途中までは年12回やってたから、約60回くらい？　もうちょっと少ないのかな。まぁそんぐらいだよね。

ウ　まぁ～コラムが終わるから言うわけじゃ無いけど、ゲームに限らず雑誌はどこも厳しいんだろうね。

――アルカディアは2000年（正確にはムック扱いで1999年に発刊。定期化が2000年）からですけど、今考えると当時は売れていましたね……。

ウ　でもゲーメストはもっと売れてたってことですよね？　月2回出ていたわけだし。

モ　みんなゲーメストは買ってたもんな。俺が買い始めたころはもうアルカディアに切り替わるかどうかくらいのタイミングだったけど。

ウ　俺にもメストを読むのが楽しくて仕方が無かった時期があったもん。

――当時はどこのゲーセンにもゲーメストが置いてありましたしね。

モ　昔ってさ、ゲームの攻略本とか雑誌見るのがすげーワクワクしたんだけど、最近はそういうの無いよね。

ウ　多分だけど、それは作っている人の顔が想像できちゃうからじゃないかな。子供のころって、そういうの想像できないじゃん。空から降ってきた贈り物くらいの感覚じゃん。ゲームもそうなんだけど大人の作ったものって。まぁ話は戻るんだけど、本もそうだし本屋さんもドンドン無くなっていってるよね。ネット通販が便利過ぎるからなのかな。品ぞろえはいいし、足を運ぶ手間は無いし。これが都内に住んでるとかだったら、まだ本屋に行く機会はあるかもしれないけどさ。地方で本屋まで車で行きますなんてなったら、そりゃあネットで買えばいいかな、ってなるのはしょうがないかもしれない。

――そうですね。わざわざ車で行くならネットでポチっとやった方が早いんですよね……。

ウ　だから、どの業界でも「この形があるから安泰だろう」って思わないで、独自の工夫をしていかなきゃダメなんでしょうね。これは話題に挙がった本とかゲーセンに限らず。

"ゲーセンの楽しさ"を伝えていきたい

モ　思ったんだけど、"体が関係しているもの"っていうのは廃れないんじゃないかな。ゲーセンで言うとリズムゲームとか？　例えばスポーツって、廃れること無く確実にこの先もずっと続いていくじゃん？　それと同じで、体が関係しないとダメなんじゃないかと思って。

ウ　あ～、何となる分かる（笑）。

モ　格ゲーはさ、結局情報のやり取りで、手先が動けばそれでいい、みたいな感じじゃん？　でもそれだけじゃなくて……それだけでは味わえない楽しさっていうのが本来はあると思うんだよね。そこをみんなに分かってほしいね。格ゲーのさ、華々しいプロの勝ち負けだけを見て、それはそれで興奮するんだけど……。

ウ　もっと日常的な格ゲーの楽しさっていうかね。

モ　うん。"自分の変化を楽しむ"っていう、ウメハラがいつも言ってることなんだけどさ。それを格ゲーを通じてみんながやるようになれば、ゲーセンも変わるんじゃないかなって思うんだけど。

ウ　それでも今ゲーセン行ってない人は家庭用やるんじゃないかな～。

モ　やっぱそう（笑）？　難しいね。

家庭用しかやらない、っていう人でも、いざゲーセンに行ったら面白いと思うんですけどね……。

ウ　面白いと思いますよ。俺もタイステ行くのは楽しいし。ただ、やっぱりアケはメンツ（対戦相手）に依存したりっていう部分もあるじゃないですか。特に格ゲーの場合。でも強い奴も今は家庭用なのかな、結局。それでさ、昔の格ゲー強い奴って一日中ゲーセン居たなって思うんだよね。これは俺がそうだったからかもしれないんだけど、"強い＝常駐"みたいな。でも今って違うんだよね。

モ　それさ、俺すごいな～と思ったんだけど。俺の場合だけど、ゲーセンでタイマンみたいな状態になって、連戦して、「対戦ありがとう」つって感想戦が始まるわけじゃん？　それがあるから、それなりに上達してこられたと思うんだ。

ウ　あぁ～。

モ　そういうの無しでさ、ひたすら一人でネット対戦して、まぁそりゃネットで攻略情報を見たり、掲示板やSNSなんかで対策を教わったりなんていうのは多少できるよ。でもさっき言ったような生のコミュニケーション無しで強い奴っていうのが今はいっぱい居るわけじゃん？　「すごいね君は！」って思っちゃうわけよ。

ウ　分かる。何て言ったらいいんだろう……どんどんスマートになっていってるよね。頭がいいというか。ただ、それを言ったらアスリートとか格闘家とかもそうだと思うよ。「昔の強い奴は一日中体を動かしてた」って、要するに"非効率的"なんだよ？　でも「自分の体を痛めつけて、汗が一滴も出なくなるまでトレーニングして……」なんつってさ、それよりも今の科学的なトレーニングの方が絶対上達が早いし、強くなれるんだろうけど、でもやっぱり昔は昔で、その時代にしか無い"何か"があったと思うんだ。

モ　そうだよなー。科学的なトレーニングだったり、野球なんかで言えば"セイバーメトリクス"なんかの指標で、数字から有効な戦術を分析していくみたいなさ。

ウ　それで言うと、ゲーセンに居て効果的な時間が算出されて、それが例えば2時間とか？　になるんだよ。昔の奴らは8時間とかゲーセンに居るんだけど。「お前、最後の2時間は全然身になってないだろ？」みたいな（笑）、でもゲーセンに居ちゃう。俺はその世代だからさ。何とかして効率重視の人たちに抵抗していきたいよね（笑）。

モ　日ごろから家でずっと練習しているっていうのは、単純にすごいなとは思うけどね。

ウ　上達するかどうか？　ってことで言えば、そっちの方がうまくなるよね。何か気になったらネットですぐ調べりゃいいんだしさ。

モ　でもさ、ゲーセンで友達と話したりしてて「コイツはこういうふうに対戦を捉えているんだ、なるほど」みたいな、自分の考え方を根本から変えられるような出来事が無いじゃない？

ウ　そう、そう！　そうなんだよ。要するに、自分の考えを相手が納得するように伝える、っていう機会が無い。考え方の幅というかさ、「僕はこう思います」っていう考えだけだと絶対に話って面白くならないんだ。「俺はこう思うけど、そういえばアイツはああ言ってたな」っていうのがあると、人に説明するときにバランスを取り始めるんだ。「俺はこうだけど、ああいうことを言ってた奴も居たな」、「てことは、ここまで言い切ると相手に不快感を与えるかもな」ってなって、塩梅が分かってくるんだ。だれも不快にならないように意見を言う、それは話のうまさだと思うんだけど。それが身に付かないっていうのは欠点になるかもしれない。

モ　なるほどね。

ウ　だからさ、今のプレイヤーの方がゲームの腕は絶対にうまいんだけどさ、例えば配信をやらせて面白いことを言うか？　ってなると、そういう経験をしているゲーメスト世代？　まぁ昔のプレイヤーの方が面白いと思うんだよね。以前俺がさ、「ちきりん」さん（人気ブロガー）と対談したときに「ウメハラさんは何でそんなに流暢に話せるんですか？」って聞かれたのね。「私たちの思い描いている"ゲーマー"のイメージと違うんですけど」って。「イヤイヤイヤ、逆ですよ！　あんなにコミュニケーションの取れる場所なんてほかに無いんだから、普通に生きていたらこんなにしゃべれていないですよ」って言ったんだ。本当はさ、ゲーセンってコミュニケーション上手になれる場所なんだよね。

モ　身分つったらアレだけどさ（笑）、あんなに生まれも育ちも年齢も違う奴らが集まって、一つのことに没頭する空間っていうのは、そんなに多くは無いよね。そんな感じで何だかんだ格ゲーっていうのは無くなりはしないと思う。

ウ　分かんないけどね。ランプ職人だって「ランプは無くならねぇ！」って言ってたと思うよ（笑）。「電気なんかまぶし過ぎるし味気ねぇんだよ！」って（笑）。

モ　（笑）。

ウ　もっと言った方がいいのかな？　もっと押した方がいい？　ゲーセンっていう場を。

モ　ほかには無い特異な部分を、うまい言い方で表現してほしいね。

ウ　でもウソはつけないでしょ。まぁ多少話を盛ることになっちゃうかもしれないけど。まぁ俺が言ったところで「じゃあゲーセン行こう」とはならないかもしれないけどさ。今回でアルカディアのコラムはひと区切りですが、ゲーセンという場で学んだことは今後も出していきたいですね。という感じでしょうか、締めとしては。

――そうですね、ぜひゲーセンという場をウメハラさんにアピールしていっていただければと。

ウ　はい。機会があれば、ゲーセンを押していきたいと思います。それでは読者の皆さま、長い間ご愛読ありがとうございました。

――お二人とも、破格のギャラで長い間お疲れさまでした（笑）。読者の方々も、当コラムをご支援ありがとうございました。今後もウメハラプロを応援よろしくお願いいたします。

ULTRA STREET FIGHTER IV

世界王者「ももち」に肉薄!! 最新キャラランクも掲載!

続編が発表されたが、まだまだ熱気冷めやらぬ『ウルトラストリートファイターⅣ』(以下、ウルⅣ)。今回は、数々の大会で活躍し注目を集める「ももち」氏(以下、敬称略)を迎えてのキャラランク、ももち流攻略などをお届けしていこう!

ウルトラストリートファイターⅣ

■メーカー	:カプコン
■ジャンル	:対戦格闘
■操作方法	:8方向レバー+6ボタン
■バージョンアップ日	:2014年12月15日(稼働中)
■使用基板	:Type-X3
■ネットワークシステム	:NESYS

Text: コイチ
※記事中のフレームや確定状況などの情報は編集部調べによるものです。

対応ハード: PlayStation®3 / Xbox 360®
ジャンル: 対戦格闘 **プレイ人数:** 1〜2人(オンライン時:2〜8人) **発売日(配信日):** 好評発売(配信)中!(2014年8月7日) **価格:** **<PlayStation®3版>**
【ディスク版】3,990円+税 /【ダウンロードフル版】3,694+税 /【アップグレード版】1,389円+税
<Xbox 360® 版>
【ディスク版】3,990円+税 /【アップグレード版※2】1,389円+税
CEROレーティング: B(12才以上対象)

最強を決める闘いはまだ終わらない Ver.1.04最新キャラランク

Ver.UPから約2カ月が経過した『ウルⅣ』。現在最も"勝っている"プレイヤー「EG|ももち」に最新キャラランキングを聞いてみたぞ。

最上位の2キャラと10強

「ももち」が最も高く評価したのは殺意リュウと豪鬼。両キャラに共通するのは崩しと火力のバランスがよく、防御手段が豊富なため苦手キャラが少ない点。Aのセスといぶきは攻め特化型だが守りにやや難あり。ケンは火力がやや低いものの、攻めと守りのバランスがよく上位に位置している。B+のキャラはいわゆる強キャラ組。新キャラのロレントとポイズンの評価が高く、ロレントはVer1.04になって評価が上がったキャラ。ポイズンはまだ対策し切れていない点も評価されている。

10強入りを狙える上位群

昨今の活躍が目立つエル・フォルテやローズは、強キャラ組からやや落ちたこの位置に。やはり一部苦手なキャラが存在するという点が大きいか。C.ヴァイパー、アドン、ダッドリーは持ち味となる破壊力で、ときとして上位キャラですらあっさりと倒してしまう点が評価された。一見目立たないキャラであるディージェイは、ひざ下無敵が復活した弱ダブルローリングソバットや低姿勢技を刈り取るEXジャックナイフマキシマムなどの強化により、地味な強キャラになりつつある。Bランクのキャラは、上位陣との相性次第では10強入りは全然あり得るとのことだ。

実力が拮抗している中堅群

Cランクには、残りのキャラクターのほとんどが位置している。上位陣と比べると性能は劣るがBとCの差はほとんど無い、と語る。Cランクの中で「ももち」が注目しているのはディカープリ、コーディー、元の3キャラ。特にディカープリはD.C.M対空を後ろに歩きながらでも出せるようになっているなど、今後の使い方次第では上位陣と闘えるキャラ性能を秘めているとのこと。惜しくもDランクとなってしまったハカンとダンは、いつか日の目を見ることはあるか!?

最強候補に挙げられたのは「ウメハラ」氏や「sako」氏も使用する殺意リュウ。天魔空刃脚や旋武脚を絡めた崩しと圧倒的な破壊力は脅威のひと言。





注目キャラのディカープリ。連続技の威力が大幅に向上し、ウルトラコンボも強力だが、扱いが難しい。やり込み次第で上位に食い込めるか。

ウルトラストリートファイターⅣ Ver.1.04 キャラクターランキング(同ランク内順不同)

キャラクター	ランク
殺意の波動に目覚めたリュウ(以下、殺意リュウ)、豪鬼	A+
セス、いぶき、ケン	A
ユン、ロレント、キャミィ、フェイロン、ポイズン	B+
サガット、ヤン、エル・フォルテ、C.ヴァイパー、ジュリ、アドン、ダッドリー、ディージェイ、ローズ	B
リュウ、春麗、E.本田、ガイル、ザンギエフ、ブランカ、ダルシム、バイソン、バルログ、ベガ、T.ホーク、さくら、元、コーディー、ガイ、まこと、エレナ、ヒューゴー、アベル、ルーファス、剛拳、狂オシキ鬼、ディカープリ	C
ハカン、ダン	D

強 ↑

キャラランクコメント: 今作にSランクと呼べるキャラは居ないが、A+からB+までが強キャラ群、BからCランクが中堅に当たるだろう、と「ももち」。自キャラのケンをB+かもしれないがAランクでもいい、と強気に評価したのが印象的。ランクを見わたして分かるのが、安定した切り返し技を持ち、起き攻めが強力なキャラが上位にくい込む結果となったこと。今後に注目したい。

●**補足:** ルーファスの新テクニックで、「起き上がりに出したセービングアタックで相手の攻撃を取った瞬間に、セービングアタックを後ろ投げでキャンセルできる」というものが判明した。今後こういった小テクが見付かることで、キャラ情勢が大きく変わる可能性があるかもしれない。

第2回 強者に聞いてみた! ～ももち編～



北米プロゲーム団体Evil Geniuses所属。昨年プロゲーマー活動のため名古屋から東京に拠点を移し、2014年には「ウルトラストリートファイターⅣ」公式世界王者の座に就いている。

「EG」ももち」

昨今の活躍について

――直近の各種大会では驚異的な強さを誇っていますが、何か変化などはあったのでしょうか？

ももち（以下、も） 技術的な変化は無いですが、メンタルは変化しました。去年東京に来るときの「プロゲーマー１本で行く」という覚悟が、いい意味でプレッシャーになっていると感じています。

――普段どのような練習をしているのでしょうか。

も 起きたらネット対戦をして、トレモして、普通ですよ（笑）。対戦相手の動きよりも、自分の動きをどうするかに重きを置いています。しっかり練習した動きをやれば勝てるという自信がある。精神的な部分が強化されて、そういった動きが出しやすくなりました。後は人の動画を見て、クセを見付けて人読みをする。海外勢に対しても、大会で当たりそうな人はチェックしています。次に実践で一度体感したことは覚えておくこと。こうした海外経験が積み重なって、ここ最近の良い結果につながっていますね。

――大会に臨むときの気持ちはどういった心境でしょうか。

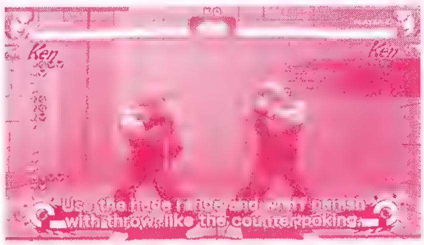
も 8割はメンタル。2割の実力出せれば十分と考えてます。後は負けて後悔しない、やってきたことを出し切ること。緊張は絶対するので、100％力を出すのは基本的には無理だと思っています。その中でいかにやれるか、というある種の開き直りですね。大会だから攻めてやろう、と考えるのは自信が無いから。状況によっては攻めてもいいけど、一番最初はいつも通り「やってきたことを出し切ろう」という気持ちで臨んでいます。

―― EVOに参加しようと思っているプレイヤーの方にアドバイスなどはありますか？

も 海外大会は独特です。膝置きに慣れることや、隣同士の対戦に慣れること。モニターによってラグが違うとか、いろんなところに気を付けることです。後はキーコンフィグの設定。自分は左上にBackボタンの設定をして、右下にⓅⓅⓅかⓀⓀⓀの同時押しを設定しています。今後は投げボタンやセービングボタンなども研究の余地ありです。

――ももちさんの考える強くなる秘けつとは？

も 適当にやらないこと。数をこなすということは初心者には大切だけど、中級者であれば伸び悩んでいる原因をはっきりさせるべき。フレームを調べれば解決するのか、対空がしっかり出ているか、など自分の弱点を理解する。そこを調べて、練習して、繰り返すことですね。自分が今その動きをしたことを説明できるか？ というのが大事。今なんでその状況で跳んだの？ 昇龍拳を打ったの？ と質問されて「いや、何となく」ではなく「状況やゲージ状況からベストだと思ってやった」と答えられるようになれれば、中級者を超えられると思います。



大会で結果を残すだけでなく、配信を通して格ゲー講座をするなど精力的にプロ活動を展開している。

――2015年の目標は？

も カプコンカップ2連覇ですね。EVOは一回も取れてないので優勝が目標です。Topangaもワールドリーグがあるから優勝を狙います。後はもちろんTopanga本戦も。そのほかでは、プレイヤー向けにオフ会といったこともやっていきたいです。初心者や中級者が来てくれるイベントで、若い人、特に10代のプレイヤーとかが出てきてほしいですね。今後20歳以下限定イベントなどもやりたいと考えています。

――ありがとうございました。



世界を制した「ももち」のケン講座 ウルトラコンボ選択について

今回はインタビューのついで……と言っては失礼だが、合間を縫って聞いた「ももち」の使用キャラでもあるケンの攻略をピックアップしてお届け！

王者の選択基準

「ももち」がウルトラコンボを選ぶ基準だが、波動拳などの飛び道具持ちに対しては紅蓮旋風脚、その他のキャラには神龍拳というのが基本となる。

ただしガイルや春麗、ジュリといった紅蓮旋風脚で弾抜けしても確定しづらい飛び道具持ちには神龍拳を選ぶそうだ。ザンギエフなどのコマンド投げを持つキャラに対しては、強昇龍拳でのしゃがみ投げ抜けつぶしが機能しづらいほか、神龍拳対空がシベリアンブリザードに負けてしまう。身体の大きいキャラにはしゃがみ中Ⓚ→EXセービング～ダッシュ→紅蓮旋風脚という連続技がつながりやすく、バニシングフラットへの反撃にも使えるなどの理由から、紅蓮旋風脚の方が適しているという。

体力の少ない豪鬼やセスに対しては、入れる機会が多いウルトラコンボダブルをチョイスしている。同キャラのケンやサガットに対しても、弾抜けと投げ抜けつぶし昇龍拳のリターンが上がるウルコンダブルを使うとのこと。どちらも優秀なウルトラコンボのため、自分のプレイスタイルに合わせて選ぼう。

●キャラごとの例

ウルトラコンボダブル：豪鬼、セス、ケン、サガット

紅蓮旋風脚：弾抜けできるキャラ＋ザンギエフ、T.ホーク、ヒューゴーなど

神龍拳：それ以外

GAME SKY FOREVER

「ももち」の中部在住時代のホームゲーセンでもある名古屋の大須ゲームスカイが先日（2月22日）をもって閉店したことについて話題を向けたところ、「35年間お疲れさまでした。ありがとうございました」と労いと感謝の気持ちを語ってくれた。

老舗ゲームセンター閉店の報が続くが、「ももち」をはじめプロゲーマー各位には今後も対戦格闘ゲームを盛り上げ、アーケードシーンをけん引していってほしい。

天覇への道～極～決勝迫る!
新宴武将も見逃すな!!

戦国大戦-1600 関ヶ原 序の布石、葵打つ-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発 売 日：稼働中（2014年9月25日）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

今回は絶賛開催中の宴武将先行スタンプ第16弾第二幕で入手可能な武将や、調整Ver.UPの情報を紹介。主君インタビューには、ランキング急上昇の注目主君「いかちゃん」主君が登場。そして、ひっそりと懐かしのメンツも登場です。

電影武将・宴 16 弾 第二幕には注目の女性武将が登場!

現在、開催中（3月4日まで開催）の「電影武将・宴16弾 第二幕」では、三名の新武将カードが登場！【宴SR】妙林尼のボイスを担当するのは正祭で鉄砲隊使いとしてもおなじみの声優、五十嵐裕美さん。他家（西）コスト2の鉄砲隊にも関わらず特技〈狙撃〉、〈疾駆〉、〈魅力〉を持つハイスペックな女性武将となっている。また、計略「鶴崎の死神」は武力、移動速度、射程距離が上がり、さらに射撃中に照準を付けた敵方向にオートで旋回するという、これまた強力な内容。ぜひ入手しやすいこの期間にゲットしておこう！ そして、もう一人の注目武将は『戦国大戦』初登場の【宴】弥助。歴史好きならニヤリとしてしまうチョイスだ。







天覇への道～極～ 決勝大会 3月29日開催!

本書の発売日には、北海道予選が終了し、残すは仙台予選のみとなった賞金付き全国大会「天覇への道～極～」。本書の締め切りである2月中旬までに決勝大会への出場を決めた「東京、福岡、大阪予選」に出場する主君は以下の通り。先日の「戦国大戦 正祭」で公開されたように、決勝大会では、事前エントリー制（無料）だが観覧席も用意され、チケットが無くとも購入可能な物販スペースも設置される。さらに、お楽しみの来場者特典もあるとのことなので新情報を公式HPでチェックしよう！

決勝大会詳細

[illegible]

2月18日付け出場大会出場者リスト

通過エリア	主君名
東京	バンナ主君
東京	南斗最後の将主君
東京	うちゅんちゅ主君
東京	国壊議員秘書主君
東京	謀将LOVE主君
東京	ドキドキ主君
東京	てんてん♪主君
東京	修平主君

通過エリア	主君名
東京	たつを主君
東京	或椿@大戦勢主君
福岡	セシル主君
福岡	雲のジュウザ主君
福岡	りちゃ主君
福岡	いかちゃん主君
大阪	エストレイア主君
大阪	輝源氏主君

通過エリア	主君名
大阪	江東の虎主君
大阪	はやて軍団1主君
大阪	かささぎ主君
大阪	スパーク梅田主君
大阪	あしゅら主君
大阪	大樹吹雪♪主君
大阪	シュナイゼル主君
大阪	へーはち主君

戦国大戦絢爛絵巻 第三幕 ～関八州に起つ～

[illegible]





エビテン内セガストアなどで好評発売中！ http://ebten.jp/sega/

Ver.3.02D 変更点をチェック！

Ver.3.02Dの大きな変更点の一つとして、まず見逃せないのが鉄砲隊の射撃ダメージの変化。相手より武力が高い場合の射撃ダメージが下がり、逆に相手より武力が低い場合の射撃ダメージが上昇した。これにより、武力が低い低～中コスト鉄砲隊の活躍が見込めるようになったため、デッキの幅が広がった。そして少々残念だが〈焙烙〉の統率力差によるダメージが低下。〈焙烙〉を主なダメージ源とするデッキはパーツ武将の変更を検討しよう。また、計略の変更点も多く、デッキの主軸となる計略の変化のみでも把握しておきたい。特に宴武将たちは自身が所持していないと見逃しがちだが、武力上昇の効果が増加した【宴SR】毛利隆元の「君臣水船の如く」や【宴SR】島左近の「忠友義烈」など強力な武将が多いので注意が必要だ。

カードNo	武将名	計略名	修正内容	矢印
武田017	[illegible]	[illegible]	[illegible]	↑
武田077	馬場信春	万全なる鬼美濃	効果時間延長	↑
武田078	加藤段蔵	忍法暗剣殺	効果時間短縮	↓
武田079	見性院	防女の祈り	効果時間延長	↑
上杉052	菊姫	甲越同盟の采配	最大士気増加値上昇	↑
上杉080	水原親憲	火神の迅雷	【修羅ゲージ消費時】武力上昇値増加	↑
上杉081	直江兼続	[illegible]王の権化	移動速度上昇値減少	↓
今川041	岡部元信	鳴海城の抵抗	計略効果を消した際の兵力回復量増加	↑
今川044	今川氏親	[illegible]の大戦火	最大士気増加時の兵力回復量減少	↓
浅井朝倉040	山崎長徳	閑斎無類槍	効果時間延長	↑
浅井朝倉045	朝倉[illegible]	邪道の進撃	移動速度上昇値増加	↑
本願寺007	下間仲孝	手猿楽	武力低下間隔短縮	↑
本願寺047	本願寺教如	因機説法	効果時間延長移動速度低下値増加	↑
北条038	北条氏政	孤塁の采配	突撃による弾き距離増加	↑
北条043	伊勢新九郎	東国の流星	統率によるダメージ減少	↓
北条044	大道寺太郎	[illegible]馬の双陣	効果時間延長2部隊時の移動速度上昇値増加	↑
北条054	北条氏盛	長槍の集陣	計略範囲拡大	↑
毛利056	毛利[illegible]	[illegible]	効果時間短縮兵力回復量減少	↓
島津017	島津家久	釣り野伏	効果時間短縮(統率力依存値減少)	↓
島津024	島津義久	島津の采配	効果時間延長	↑
島津040	島津[illegible]	[illegible]の采配	効果時間延長	↑
島津058	島津豊久	鳥頭坂の闘神	効果時間延長	↑
豊臣003	[illegible]など	日輪の構え	【日輪[illegible]】武力上昇値増加	↑
豊臣019	黒田長政	[illegible]	【日輪0～3】効果時間延長	↑
豊臣027	蜂須賀正勝	日輪の攻陣	計略範囲拡大	↑
豊臣032	堀秀政	名人の采配	計略範囲拡大	↑
豊臣050	加藤虎之助	七本槍・[illegible]	効果時間延長武力上昇値減少	↓
豊臣054	明石全登	神の教え	統率力上昇値増加計略範囲拡大	↑
豊臣059	石田正澄	忠誠の援軍	計略範囲拡大	↑
豊臣060	石田三成	大一大万大吉	効果時間短縮文治派の味方の武将コストによる効果時間上昇値増加	↓
豊臣064	加藤清正	帝釈天翔	効果時間延長蹄撃によるダメージ減少	↓
豊臣079	戸田勝成	謀才俊雄の英士	効果時間延長移動速度上昇値増加	↑
豊臣081	虎姫	美虎の剣牙	【日輪0～3】武力上昇値減少	↓
豊臣088	細川幽斎	幽趣佳境	効果時間減少【忠誠0～2】兵力回復量減少	↓
伊達033	伊達政宗	乗崩の采配	竜騎馬隊の移動速度上昇値減少	↓
伊達050	茂庭綱元	狡猾な陣	計略範囲拡大	↑
徳川011	[illegible]	[illegible]	移動速度上昇値減少	↓
徳川050	お梶の方	徳川の守護女神	乱戦時の攻城速度上昇値減少	↓
徳川055	高木清秀など	翠煌の構え	【翠葵】兵力回復量減少	↓
徳川056	徳川家康	武断の返忠	効果時間短縮徳川家の味方の武力上昇値減少	↓
徳川061	本多忠朝など	[illegible]の構え	効果時間短縮槍の長さを短縮	↓
徳川065	松平家忠	家忠日記	兵力低下値減少	↑
長宗我部016	長宗我部信親	英姿颯爽	効果時間延長	↑
長宗我部017	長宗我部元親	鬼若子の采配	効果時間延長	↑
長宗我部040	桑名吉成	臨機の剛槍	「一領」のモード変化時に追加される効果の時間を短縮 「一領」のモード変化時の兵力回復量減少 「一領」のモード変化時に上昇する槍の長さを短縮	↓
真田008	真田信幸	宵闇の強襲	計略使用時に城内にいた部隊の戦場出現位置の調整	↓
真田009	真田幸村	三途渡の六文銭	効果時間延長3部隊以上時の武力上昇値増加 移動速度上昇値増加	↑↑
他132(東)	南部利直	陸奥の後援	効果時間延長	↑
他032(西)	伊勢龍姫	けもの道	計略範囲拡大	↑
他048(西)	高橋紹運	戦神の采配	効果時間延長	↑
他107(西)	大内義興	我射流弩亜狼	武力上昇値減少強弓時のダメージ減少	↓
他118(西)	戸次鑑連	雷神剣	統率力によるダメージ減少	↓
SS050	大祝鶴姫	三島明神顕現	効果時間延長	↑
SS088	上田宗箇	風雅武弁	計略効果終了時の士気上昇値増加	↑
SS093	冬姫	至高の双丘	効果時間延長	↑
SS096	尾崎局	夜の魔法	兵力低下値減少	↑
SS098	島津豊久	首おいてけ！	効果時間短縮高速移動後、次に高速移動できるまでの間隔延長	↓
SS112	黒田官兵衛	[illegible]	武力によるダメージ減少	↓
宴085	浅井蔵屋	夜魔のささやき	移動速度上昇値増加	↑
宴077	北条綱成	若八幡	移動速度上昇値減少	↓
宴104	毛利隆元	君臣水船の如く	特技「焙烙」を持つ武将の武力と統率力の上昇値増加	↑↑
宴049	玉姫	猛女の野望	武力上昇値減少	↓
宴087	石田三成	傲慢なる采配	武力上昇値増加	↑↑
宴091	島左近	忠友義烈	武力上昇値増加　敵部隊撃破時の忠誠度上昇値増加	↑↑
宴089	初芽	忍法月影矢	効果時間延長	↑
宴096	遠藤宗信	狡猾な援軍	兵力回復量増加計略範囲拡大	↑
宴102	江姫	大将軍の花嫁	兵力回復間隔延長新星ゲージ上昇速度低下	↓
宴097	大須賀康高	蒼煌の崩槍	移動速度上昇値増加	↑
EX052	EX水心	弁天の呼び声	効果時間延長兵力回復間隔延長	↓
EX047	初芽	折紙飛弾	【日輪0～3】効果時間延長	↑

▼システム変更点

システム	変更点	修正
鉄砲隊	射撃による武力差によるダメージ減少	―
焙烙	統率差によるダメージ減少	―
勇烈	乱戦時の攻城速度上昇値減少	↓

▼家宝変更点

系統	レアリティ	名前	変更点	修正
刀	金	へし切長谷部	効果時間短縮	↓
	金＋	へし切長谷部＋		

Ver.3.02E 変更点

▼システム変更点

システム	変更点
[illegible]	[illegible]
闘痕	最大兵力の低下値が増加

▼計略変更点

カードNo.	武将名	武将名	修正
徳川001	阿茶局	翠葵点灯時の兵力回復量減少	↓
徳川067	茜天姫	復活させた防柵の耐久度減少	↓
SS103	夏目吉信	攻城速度上昇値減少 乱戦中の攻城速度減少	↓
宴085	石田三成	効果時間短縮	↓

▼家宝変更点

系統	レア	名前	変更点	修正
茶器	金	富士茄子	効果時間短縮	↓
	金＋	富士茄子＋		

アルカディア戦国大戦 攻略ライター陣より皆様へ

[illegible]

トップブレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第12回：いかちゃん主君



——『戦国大戦』を始めたきっかけについて教えてください

いかちゃん　みなさんと同じになりそうですが、僕も『三国志大戦』をプレイしていたので、同じシリーズの新作ということで触ってみたのがきっかけです。ただ、本格的に始めたのはVer.1の最後の方で毛利家が追加されてからですね。最初は『三国志大戦』と並行してプレイしていたのですが、気付いたら『戦国大戦』がメインになっていました。ただ、『戦国大戦』を始めた直後はタッチアクションの操作に慣れずにかなり苦戦しましたね。ほかにも、『三国志大戦』と『戦国大戦』では、徒弓（移動しながらの弓攻撃）のサーチの方法が違っていたので、これにも苦労しました。

——ほかのアーケードゲームはプレイしてましたか？

いかちゃん　格ゲーなどもちょいちょい触っていましたが、今は『戦国大戦』のみです。

——一週間にどのくらいプレイされますか？

いかちゃん　5日～6日でしょうか。可能なら毎日触れるようにしています。これも皆さんと同じなのですが、少しでも触らない期間があると感覚が鈍る感じがするんですよね。

——一日何戦くらいプレイされますか？

いかちゃん　少ないと3戦。多くても30戦ほどでしょうか。一日中がっつりプレイするというのは無くなりましたね。以前に比べて疲れが出やすくなってしまったので（笑）。

——ゲーセンでは友人と一緒に？

いかちゃん　ホームのゲーセンが決まっているので、友人と一緒にプレイすることも多いのですが、一人で黙々とプレイするときもあります。

——好きな武将カードは？

いかちゃん　稼働初期は【SR】真田幸隆（百花繚乱）でした。『三国志大戦』のころに「火計」を使ってみたいなと思ってたのでちょっとだけ使ってました（笑）。けれど今は【1.2R】毛利元就ですかね。

——苦手な武将カードは？

いかちゃん　伊達政宗でしょうか。どのVer.も苦手です！　というより、高コストの竜騎馬隊が苦手なんですよ……。

——注目しているプレイヤーは？

いかちゃん　羽衣狐@京♪主君です。毎回デッキが変わってて、立ち回りも違う。対戦していて楽しいプレイヤーさんです。

——いかちゃん＝弓というイメージが強いのですが、いつごろから弓をメインにしたデッキを使っていたのでしょうか？

いかちゃん　『三国志大戦2』で徒弓麻痺矢デッキが流行したころ、流れに乗って僕も使い始めたらハマっちゃいました。ごくまれに気分転換で違うカードを使うこともありましたが、あのころからずっと麻痺矢（『戦国大戦』では痺矢）を使っています。

——『戦国大戦』の弓足軽という兵種について思うことはありますか？

いかちゃん　強い兵種だと思って使っています。弓による攻撃はもちろんですが、今は移動速度も速いですしね。

——自身で扱うのが苦手な兵種はありますか？

いかちゃん　騎馬隊です。時々オーソドックスな

いかちゃん主君が語る

矢雨デッキの極意

NO.	武将名	武	統	特技	計略
徳057	【R】徳川秀忠	6	8	弓	矢雨の采配
徳053	【R】江姫	2	3	弓	江姫の嫉妬
徳020	【SR】徳川家康	7	10	弓	三葵の采配
徳012	【R】亀姫	2	5	弓	紅葵の弱体連弓
徳011	【UC】奥平信昌	5	6	弓	蒼葵の痺矢連弓
徳061	【UC】本多忠朝	6	2	槍	紅煌の構え

各武将の役割と採用理由

【R】徳川秀忠は主軸となる「矢雨の采配」を持つ武将としての採用です。【R】江姫は、スペックが高く、士気3で紅煌に変化させるということで採用してます。【SR】徳川家康はスペックおばけ枠です（笑）。「矢雨の采配」とのコンボで一気に城ダメージを奪いたいときにも使えます。以前この枠は、【C】内藤正成にしていたのですが、統率力が低くラインを押し上げにくかったので変更したところ、ベストマッチしました。【R】亀姫も魅力を持つ弓足軽としてはもちろんですが、計略の弱体化弓効果が強力なので、開幕に無理やり直接攻城を奪いたいときなどにも有効です。【UC】奥平信昌は、もともと計略要員として採用していたのですが、最近はそこまで多用はしません。ただ、〈防柵〉を持つ武将としても優秀なので、頼りになるパーツです。最後の【UC】本多忠朝は、なんといっても士気2で紅煌に変化させられる「紅煌の構え」が強力です。「矢雨の采配」と合わせて使うことが一番多い計略ですね。

アルカディア戦国大戦記事 攻略ライター反省会？

ランキング上昇がきっかけでモチベーションが上がりました！

採配デッキなども使いますが、突撃をしないし、そのくせ迎撃されるわと、散々な結果になります（笑）。

――少々前から全国ランキングが一気に急上昇されましたね　やはりきっかけは……。

いかちゃん　みなさんご存知の通り「矢雨の采配」のおかげです（笑）。カード追加当初に、同じホームの友人から「こんな強そうなカードがあるけど、使ってみない？」と、勧められて使ってみたのですが、パーツが安定してなかったので負け込んで「弱いじゃん！」なんて言ってました（笑）。ただ、冷静になってCPU戦で細かい計略の仕様を調べたり、パーツを組み替えたりと試行錯誤を重ねた結果、「これはイケる！」と確信し、今まで使い続けています。

――かなり特殊なデッキ編成ですが、試行錯誤の結果なんですね。

いかちゃん　そこまで立派なものじゃないですが、自分なりに研究を重ねた結果、ようやく完成したデッキ編成でした。そして、ちょうどデッキが完成したくらいに、それまで猛威を振るっていたカードが修正され、気付いたら見たこともない順位になっていて自分でもびっくりしました。

――一時は全国ランキング一位となりましたが、心境の変化などはあったのでしょうか？

いかちゃん　そのときは、デッキが本当に強かったからというのもありましたが、素直にうれしかったです。ただ、すぐに周りの上位陣とのスキルや判断力の差に気付き、もっと強くなりたいと思うようになりました。短い間でしたが、この期間で『戦国大戦』に対するモチベーションはすごく上がりました。

――その後、「矢雨の采配」が修正されましたが、それでも高いランキングを維持されていますね

いかちゃん　修正は仕方ないですよ。強かったですから（笑）。ただ、修正後も、「どの要素がどれだけ変化したのか」、「立ち回りや、その他の計略の使い方を変化させることで対応できるのか」などを検証し、できるだけ「矢雨の采配」を使い続けられるよう試みました。個人的にはまだまだ強いと思っているので、今後も多少の調整ならば使い続けたいと思っています。

――調べのコツなどはあるのでしょうか？

いかちゃん　調べる内容自体は特別なことをしていませんが、流行しているデッキへの対策を考えるのが同じカードを使い続けるコツではないかと思っています。

――戦国大戦をプレイする上で注意していることはありますか？

いかちゃん　相手にやられてはいけないことを明確にして、絶対にそれだけは防ぐことでしょうか。自分の対戦はもちろん、頂上で出ているデッキの強みや弱みを自分なりに解釈して研究をしています。

――ご自身なりの、うまくなるコツはなんですか？

いかちゃん　自分のやりたいことを明確にして、それがどうしたらできるかを考えることでしょうか。気になった試合は勝ち負け関係なく録画予約をし、あとから見直したりもしています。

――「天覇への道～極～」大会決勝の意気込みをお聞かせください。

いかちゃん　予選からなのですが、特に賞金などは意識せず、全国大会として楽しんで参加します。賞金を意識すると欲を出しちゃいそうですし（笑）。もし良い結果を残せたなら、普段あまり行けない場所へ『戦国大戦』遠征に出たいですね。

――今後本作に期待したいことはありますか？

いかちゃん　「矢雨の采配」の効果音を……（笑）。

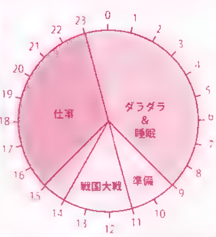
――最後にメッセージをお願いします。

いかちゃん　「天覇への道～極～」では、「矢雨うるさいよ！」と、言ってもらえるような活躍ができればと思っております（笑）。弓足軽を中心としたデッキでもそう快感のある試合ができるよう頑張りますので、よろしくお願いします！

――本日はありがとうございました！

いかちゃん主君 人物像

「天覇への道～極～」九州予選では、最年長出場者だったといういかちゃん主君。平日は仕事の関係で午前中にゲーセンへ通うことが多くなっているとのこと。あまりにも竜騎馬隊が苦手らしく『戦国大戦』の影響を受け、伊達政宗という武将自体が苦手になってしまったそうだ（笑）。



いかちゃんプロフィール

年齢……………28歳
血液型…………A型
ホーム…………アミューズメントMGM陣原
好きな食べ物……麻婆豆腐
嫌いな食べ物……グレープフルーツ
好きなカード……毛利元就
苦手なカード……伊達政宗
好きな計略………麻痺矢（あえて痺矢ではない！）

理想的な展開とは？

まずこちらの家宝はほぼ孫子を選択し、施設はほとんど大筒しか設置しませんが、矢倉や米蔵だと使う機会があると思います。対戦相手のデッキが騎馬系が一枚かつ、武力上昇値が高くない場合のみ刀系の家宝を選ぶことがあるくらいでしょうか。

開幕は〈猛襲〉と弓足軽のサーチで相手の騎馬系を狙い、うまく帰らせられれば【2.1SR】徳川家康で相手の大筒を止め、大筒差によるリードを取ります。中盤以降の「矢雨の采配」のプレッシャーを与えるためにも、可能な限り開幕でリードを奪っていきたいです。この開幕に各部隊の兵力が多く残っていれば【R】亀姫の「紅葵の弱体連弓」でマウントを取ることも検討してください。

中盤は士気が10くらいのタイミングでラインを上げられるのが理想です。まず「矢雨の采配」を使用し「紅煌の構え」を重ねます。相手が出てくるようなら引き気味に戦いつつ相手の兵力を減らし、出てこないようなら城を弓で攻撃します。一見、「矢雨の采配」とかみ合いやすい【R】江姫の「江姫の嫉妬」は士気に余裕がある場合や、相手のデッキに移動速度上昇系計略が無い場合に使うといった感じのほうがいいかもしれません。

終盤の守りも基本的に「矢雨の采配」がメインとなります。弓足軽が主体のデッキなので、相手に押し込まれると厳しい展開になってしまいます。槍足軽は一枚しか居ませんが、臆せず極力ラインを上げ、押し込まれる前に弓によるダメージを与えるのが重要になります！

Ver.1.3EXの新要素・追加要素を紹介！

賞金付き全国大会“Master of Agent”の開催がいよいよ目前！　今回は、（恐らく）大会開催前の最後のカード追加となるVer.1.3EXを大特集するぞ！　新カードで勝利を目指せ!!



コード・オブ・ジョーカー Ver.1.3EX ビギニング
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日　：2014年2月26日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net

Ver.1.3EX注目カード

追加された30枚のカードから、気になるカードや効果を紹介。新カードを駆使して勝利をつかみ取れ！

変わりダネのインターセプトに注目

今回追加されたカードで目を引くのが、各色に追加された“複数回使えるインターセプトカード”の存在。従来のインターセプトのように使い切りではなく、1回引いてしまえば同じ効果を（条件さえそろえば）何度も使えるというのは強みである半面、コスト比で見れば効果が控えめかつ、トリガーゾーンの一枠を長時間埋めてしまうという点が、軽減やほかのカードを使いたいときに欠点となりかねない。

なかなか扱いが難しそうなものがそろっているが、青属性の【永劫の魂】は【デスクラウン】と同等の効果を発揮するため、除去したい対象が1体で【冥王ハデス】を出すにはもったいないorそもそもハデスが出せない場合のピンポイント除去として使える。序盤の“先攻1T目【百夜刀のカンナ】”に対する切り返しや、中～終盤の押し込みが主な使いどころになるだろう。また、各色のユニットには【特殊召喚】を内蔵しているものが追加されている。それぞれ【特殊召喚】が発動する条件が異なるものの、かなり強力な効果をノーコストかつ、条件を満たせば複数回発動できるのは強力。このVer.からは、【特殊召喚】を念頭に置いたプレイが求められそうだ。

恐怖の無条件破壊



【アイアンメイデン】

相手のCPが0という縛りこそあるものの、クロックレベルに依存しない無条件破壊を押し付けられるのは脅威のひと言。このユニットを相手にした場合、CPを残してターンエンドしないと【ミイラくん】や【カラスマドウ】のようなPIG（被破壊時効果）持ちのユニットがアタックを仕掛けてくるだけで、“通して1ダメージ”か“ブロックして効果発動＋1体除去”の選択を強いられてしまう。自身はクロックアップでBPが減少するが、レベル1でBP6,000と十分な数値を持つため【蠅魔王ベルゼブブ】に代表される5,000ダメージを耐えるのも高評価。

安心の防御力



【ベルセポネー】

被効果破壊を発動条件として【特殊召喚】を行うユニット。【蠅魔王ベルゼブブ】＋αや【大魔導士リーナ】などで突破口を開かれても、このユニットと捨て札にコスト2以下の【不死】ユニットが居れば新たにブロッカーを立てられる。被効果破壊時に効果が発動するということは、問答無用の全体破壊を仕掛ける【戦神・毘沙門】に対しても破壊効果の後にユニットを召喚できるため、毘沙門のアタックをブロックできる。高い防御力を誇るユニットだが、問題はコストの重さ。相手の盤面には影響しないので、出すタイミングが重要だ。

緑の“歌姫”



【ミューズ】

赤属性に対するメタの【秩序の盾】を持つ上、新効果の【攻撃禁止】で【スピードムーブ】や進化ユニット、手札内でOCしたユニットの即時アタックを封じることができる。【スピードムーブ】やアタック時に効果を発揮する進化ユニットは赤属性に多く、【秩序の盾】と合わさってかなり強力な“赤メタ”になるのは間違い無いだろう。コストは3と軽く、BPがレベル1で5,000と若干低めだが【秩序の盾】を持つためそれほどネックにはならない。赤属性の長所をことごとくスポイルできるので、今回の追加カードで最も環境に影響しそうだ。

“運命”をつかめ！



【選ばれし者】

選ばなかった4枚は消滅してしまうものの、5枚の中から好きなカードを1枚引くことができる。“デッキから任意のカードを引く”という視点から見れば、選べるカードの範囲やコストとして消費されるカードの枚数などから【無限の魔法石】に遠く及ばないが、“一気にデッキを5枚掘り進める”という点においては他の追随を許さないほど強力。例えば超スピードでデッキを掘り進める【珍獣】系統のデッキであれば“底に残った5枚”から1枚必要なカードを抜きつつ、一気にデッキを掘り切って次の周回に突入する使い方ができるのだ。

Ver.1.3EXアップデート内容

カード追加以外にも、さまざまな要素がVer.1.3EXでは強化されている。ここではその要素を紹介しよう。

デッキお試し戦の追加

既にほぼすべてのカードを3枚ずつ集め終わっているプレイヤーにはあまり関係無いが、各色に用意された構築済みのデッキを使ってCPUと対戦できるモードが追加された。構築されたデッキには【魔王ベルゼブブ】のような強力なSRカードも入っているため、"あのカードを使ってみたい!"と思っているプレイヤーはその使用感を確かめてみるといいだろう。ただし、あくまで"お試し"なので、デッキの細部を調整したり対人戦を遊ぶことはできないぞ。



Bランク以下のプレイヤーには定期的にカードがもらえるシステムが追加された。新しく『COJ』を始めたプレイヤーにとって、うれしい要素になっているぞ

使いやすくなったインターフェース

Ver.1.3EXでは操作性に関する面でも改良が施されている。これまでは"キャラクター選択"はメインメニューから直接行なえるものの、"ジョーカーカスタマイズ"はVIP→ジョーカーカスタマイズと選択しなければならなかった部分が統合され、メインメニューからキャラクター、ジョーカーどちらも選択可能に変更された。目的のように使用するデッキによって使うジョーカーが異なるキャラクターは手間が省けるし、煩雑だった部分が直感的に操作できるようになったのはうれしい変更だ。また、ターミナルで閲覧できるリプレイも機能が向上。捨札を確認できるようになり、より細かく状況を確認しながらリプレイを追えるのだ。

そのほか所持ENの最大値が320に変更され、ENが100以上のときにEN回復すると回復量が110になったり、戦闘でゲットできるカードの枚数が1枚から2枚に増えるなど、プレイしていてうれしい要素が目白押しだ。

『COJ Ver.1.3EX』追加カードリスト

Ver.1.3EXで追加されたカード全30枚の詳細をリスト化して紹介。すべて覚えて新たな戦いに備えよう。

カテゴリー	属性	レア	名前	種族	必要CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP		アビリティ
ユニット	赤	C	ブレイズシューター	戦士	3	6,000	7,000	8,000	■カウンター・クロック ■朱弓の射手	あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。それのレベルを+1する あなたのユニットが戦闘で勝利するたび、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する
ユニット	赤	C	ギガンテス	巨人	2	4,000	5,000	6,000	【固着】 ■サポーター 巨人	あなたの【巨人】ユニットのBPを+1,000する
ユニット	赤	UC	鳥人スハルナ	巨人	2	4,000	5,000	6,000	【無我の境地】 ■ルチャの精神統一	このユニットが戦闘したとき、ターン終了時までこのユニットのBP+[あなたのデッキ枚数×100]する
ユニット	赤	R	赤誠の沖田	侍	2	5,000	6,000	7,000	■口伝・真如剣 ■扶翼の天才剣士	このユニットがフィールドに出たとき、あなたのフィールドにこのユニット以外の【侍】ユニットが居る場合、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する あなたの【侍】ユニットがアタックしたとき、ターン終了時までそのユニットのBPを+1,000する
ユニット	赤	VR	フルーレティ	魔導士	4	6,000	7,000	8,000	■魔軍召喚	あなたのユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト3以下の【悪魔】ユニットをランダムで1体【特殊召喚】する
ユニット	黄	C	ハシビロ皇	珍獣	2	5,000	6,000	7,000	■獣の愉快な仲間たち	あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト3以下の【獣】ユニットをランダムで1体【特殊召喚】する
ユニット	黄	C	グレイスウルフィン	獣	3	6,000	6,000	6,000	【加護】	
ユニット	黄	UC	オトタチバナヒメ	精霊	1	3,000	4,000	5,000	■カウンター・クロック ■浮き輪をあげるっ!	あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ それのレベルを+1する このユニットが対戦相手のターンに破壊されたとき、あなたのユニットを1体選ぶ それの行動権を回復する
ユニット	黄	R	アメノホアカリ	魔導士	2	5,000	6,000	7,000	■豊穣の演武	このユニットがブロックしたとき、ターン終了時までこのユニットのBPを+1,000する。さらにトリガーカードをランダムで手札から1枚捨てる。そうした場合、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらの行動権を消費する
進化	黄	VR	タケミカヅチ	機械	4	7,000	8,000	9,000	■雷式機工甲冑	このユニットがフィールドに出たとき、あなたの【機械】が3体以上居る場合、このユニット以外のあなたのすべてのユニットの基本BPを+2,000する このユニットがアタックしたとき、【機械】ユニットが4体以上居る場合、対戦相手のユニット1体を選ぶ。それを対戦相手の手札に戻す。 対戦相手のターン終了時、行動権消費状態のユニット1体に[【機械】×2,000]ダメージを与える。
ユニット	青	C	フリムラ	悪魔	2	3,000	2,000	1,000	■カウンター・クロック ■サポーター 悪魔	あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ それのレベルを+1する。 あなたの【悪魔】ユニットのBPを+1,000する。
ユニット	青	C	フジツボ3姉弟	機械	2	2,000	3,000	4,000	■くっつきパワー	このユニットが戦闘したとき、ターン終了時までこのユニットのBPをランダムで+[1,000 3,000 4,000]する。
ユニット	青	UC	アイアンメイデン	不死	4	6,000	5,000	4,000	■呪いの拷問具	あなたのユニットが戦闘によって破壊されたとき、対戦相手のCPが0だった場合、対戦相手のユニットを1体選ぶ それを破壊する
ユニット	青	R	ペルセポネー	神	5	6,000	7,000	8,000	■冥妃の近衛兵 ■サポーター 不死	対戦相手のターン時、効果によってあなたのユニットが破壊されたとき、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト2以下の【不死】ユニットをランダムで1体【特殊召喚】する あなたの【不死】ユニットのBPを+1,000する
ユニット	青	VR	シェムハザ	天使	4	7,000	8,000	9,000	■堕天使の小夜曲 ■彷徨える魂の先導者	あなたの【天使】ユニットが破壊されるたび、このユニットの行動権を回復する このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、【不死】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える
ユニット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ユニット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ユニット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
トリガー	無	C	アンフェア・タックス		0				■アンフェア・タックス	対戦相手のターン開始時、対戦相手の手札が7枚の場合、対戦相手の手札を2枚ランダムで捨てる
トリガー	無	R	呪われた財宝		0				■呪われた財宝	対戦相手のターン終了時、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、対戦相手のすべてのユニットに【呪縛】を与える
トリガー	無	SR	選ばれし者		0				■選ばれし者	あなたのターン終了時、あなたの手札が6枚以下の場合、デッキから5枚ランダムで見る その中から1枚選び、それを手札に加える 残りの4枚のカードは消滅する
インターセプト	無	C	ドクターラボ		1				■ドクターラボ	あなたの【機械】ユニットがフィールドに出たとき、それの基本BPを+1,000し、【加護】を与える
インターセプト	無	R	皆既日食		4				■皆既日食	あなたのユニットがフィールドに出たとき、すべてのユニットの行動権を回復する
インターセプト	無	SR	ライブオンステージ		0				■ライブオンステージ	あなたのターン開始時、対戦相手のフィールドにいるユニット数が3体以上で、あなたのフィールドにいるユニット数が2体以下の場合、あなたはカードを1枚引く あなたのCPを+2する
インターセプト	赤	UC	無限の炎		1				■無限の炎	このインターセプトは5回使用すると捨札にいく あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ それに1,000ダメージを与える
インターセプト	黄	UC	永遠の光		3				■永遠の光	このインターセプトは5回使用すると捨札にいく あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ それの行動権を消費する
インターセプト	青	UC	永劫の魂		3				■永劫の魂	このインターセプトは5回使用すると捨札にいく あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ それを破壊する
インターセプト	[illegible]	[illegible]	[illegible]		1				[illegible]	[illegible]



『WCCF2013-2014』バージョン2.0の稼動の前に、アルカディアWCCF攻略班のベストイレブンを発表。あなたの知らない強カードが取り上げらているかも!?

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2013-2014
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text: いちみやひろし、パリィさん、マンモス丸谷

ライター陣が選ぶ『13-14』ベストイレブン!



FW／“CR7”さん“プルガアトミカ”さんが強いのはもはや鉄板。彼らが持ち合わせてない分野で勝負できるFW、ウイングを『WCCF13-14』のカードからピックアップ!!

今回自分が選んだベストイレブンっスが、FWに限らず基本的に今回が『WCCF』シリーズ初排出、もしくは初めてSP、レアカードに選ばれた選手で構成したっス。ただ能力だけで選ぶなら、やはり今作もC.ロナウドが最強、次点でメッシ、そしてKOLEのエウゼビオを選ぶのが“正解”だと思うっス。とはいえ彼らにも超一流とは断言できない能力もあって、①90分間動き回れるスタミナ、②ポストプレイの精度、力強さに関しては明らかに上の選手がいるっス。そしてバリバリの主力選手なため③スーパーサブ特性も持っていない。そんなわけでここではこれら3点の中で優れた力を持つ選手を選んだっス。まず①と②を満たしているセンターFW向きの選手としてキースリングをチョイス。WBEジエゴ・コスタとどちらにするか迷ったっスが、周囲を生かす意識の高さが決め手になったっス。ウイング、サイドMFは単独の突破力でC.ロナウド、メッシあたりにはかなう選手はいないため③を重視。メルテンスはREなことと、ドリブルだけでなくキープレイヤーにすればパスでも崩せる点を評価。スーパーサブ＋ドリブラーという条件ならマティアス・フェルナンデス(フィオレンティーナ)も優秀っス。スーパーサブではないがコラロフ(マンチェスターシティ)、マキシ・ロドリゲス(アルビセレステ)はREとしては破格の打開力を持っているので、こちらもオススメっス。

アンドレ・シュールレ



キレ味鋭いドリブルに加え、ゴールマウスに背を向けた状態からでも正確かつ威力のあるシュートが撃てる優れた逸材。しかも90分戦える運動量をそなえながら、スーパーサブ特性も持っている。センタートップや右サイドで使うならチェルシー版、左サイドで使うならドイツ代表版をチョイスするといいだろう。



MF／トップ下ができる新戦力はやや寂しい感？　ボランチのポジションには定番カードを脅かせる存在がズラリ。あとは突然の退場に備えてベンチにもいい選手を用意したい。

サイドに流れずに中央で勝負できる攻撃的MFは、ハムシクを除くと目ぼしい新戦力はいない雰囲気。ただハムシクのパフォーマンスは絶品っス。パスやドリブルはもちろん、シュート力がかなり高いため、ピッチに送り出せば2列目からの得点が激増するっス。定番選手の中から選ぶなら安定のパスワークを保証してくれるクロース(バイエルン)か、チームスタイルがオーバーラップのデ・ロッシ(アッズーリ)っスかね。とくにデ・ロッシはハマったときの爆発力は病みつきになるっス。

攻撃的MFとは違って、ボランチにはRE、SP、レア、どのカテゴリーにも定番カードを上回る可能性を秘めた選手がいるっス。まず声を大にして言いたいのがデ・ヨングのポテンシャルの高さ。一度マークしたらボールを奪うまで食らいつく執念、カバーリング意識の高さなど、守備面の能力がトップレベルなのはある意味現実通りだったっスが、本作では長短のパスを蹴り分けるキックの精度、ボールキープといった攻撃面も優秀。今バージョンで一気に超一流のボランチ入りした感があるっス。今作が初排出となる選手ならナポリのインレル、ベーラミのコンビ、ムサ・シッソコ(レ・ブルー)、そしてイジャラメンディ(レアル・マドリー)がオススメ。某ディアッラコンビやエインセに近い守備力を維持しつつ、中盤でファウルをもらうひん度を大幅に下げることができるっスよ。

ルーカス・ビリア



EX版は存在するが排出カードとしては初登場。定番ボランチに引けを取らないうえ、奪ったあとに軽率なボールロストを犯さない点がうれしい。そのためドリブルを始めても安心して見ていられる。さらにスーパーサブ特性も持っているため、ベンチ要員としても優秀。どんなチームにでもフィットする選手だ。

WCCF情報局
惜しくもベストイレブンから漏れた選手たち セルヒオ・アグエロ(ARSなど)　過去最高の完成度。単独での突破力とシュート力、身長は低いが質の高いポストプレイなど、あらゆる面が少しずつパワーアップ。アルビセレステ版はトップ下でも機能する。ガエル・クリシー(アーセナル)……これまでとは別人のような守備力。とくにボールの落下地点へ向かう判断の早さが素晴らしい。(マンモス丸谷)



DF、GK／センターとサイドでパフォーマンスが変わる選手が増加。そしてファウルを出さない選手探しがかなり重要に。GKは定番選手を引き続き使っていくのが無難かも。

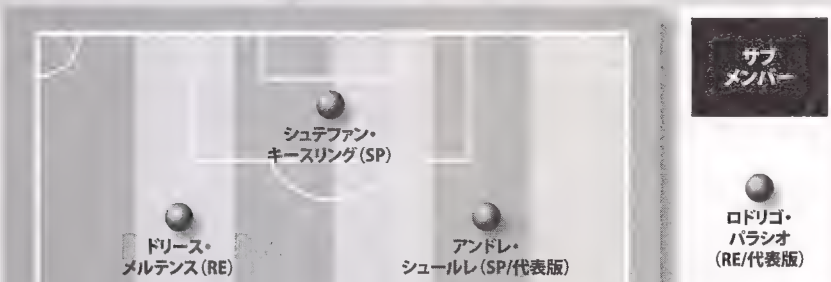
DFは前作あたりから感じた“サイドバック適性の無いDFをサイドに置くとポジショニングが微妙になる”傾向がより顕著になった印象。さらに今作は守備力の低い選手ほど無理なスライディングやタックルを仕掛けてファウルをもらいやすい傾向もあるため、相対的に守備的＝優れた頭脳を持つサイドバックの価値が上がっていると思うっス。そんな高い知性と対人守備力を持ち合わせているのがダルミアン（アッズーリ）。両サイドで機能し、ウイングバックといった1列高いポジションでも存在感が発揮できる逸材っス。右サイドに置いたトモビッチはサイドではもちろん、守備的ならどんなポジションでもフィットするっス。古参の『WCCF』プレイヤーには“レアカードなみの能力になったオシェイ”と言えば分かりやすいかも（？）。センターバックは初登場のカードからだと空中戦は無敵のサビッチ、定番からだと久々に復活したデミチェリス（マンチェスターシティ）がバランスがよくて使いやすかったっスね。レアはATLEからシレアをチョイス。S.ラモスやダンテといった現役選手にはない、カバーリングの妙に感心させられたっス。DFとは対照的に、GKの新カードには定番の壁を打ち破れる選手はいなさそうな感じ。ただ、ハイボールにはまったく対応できないが正面からのシュートはほぼキャッチ、というガブリエウは一見の価値があるかもっス。

ガエターノ・シレア



“生涯一発退場がなかった”という事実が反映されているのか、ファウルを出すことすら皆無（100試合スタメン起用して一度も警告を受けず）。それでいてボール奪取力も高く、奪った直後に蹴るロングフィードも正確無比。最大の魅力はカバーリング範囲で、自身と隣のSBの守備範囲をほぼ一人で守りきれる。

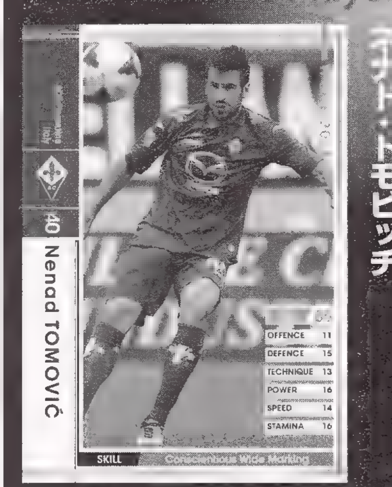
マンモス丸谷 おすすめ！ベストイレブン



今作ならではの人材を集めたU-5ベストイレブン

定番のFWではなくキースリングという長身FWを採用したため、フォーメーションはクロスからの得点が期待できる4-3-3を採用したっス。とはいえFW＋トップ下の四人は全員が優れた足下の技術を持つため、ショートパスでの崩しも得意っス。控えは“過去のレアやSPより今作のREのほうが使えるのでは？”と思った五人をチョイス。対人戦ではメルテンスやビリアといったスーパーサブ持ちの選手をあえて控えに回すのもアリ。ちなみにポドルスキとパラシオ（アルビセレステ版のみ）にもスーパーサブ適性が設定されてるっスよ。

Most Valuable Player



最終ラインならどこに置いても高いボール奪取力と秀逸なポジショニングを見せる。本職の右サイドバックなら、ドリブルで持ち上がってのチャンスメイクも期待できる。

WCCF 情報局　ラジャ・ナインゴラン（ローマ）……REとしてはすべてがハイレベルにまとまったセンターハーフ。ネト（フィオレンティーナ）……“シリーズ初登場のGK”というくくりの中では一番の安定感。ハイボール処理に安定感。ジェレミー・マテュー（バレンシア）……超強靭なフィジカルを持ちつつ、センターバックと左サイドバックで機能するDF。カッサーノ（アッズーリ）……45分間だけなら最高のボールキープ力と決定力を誇る。



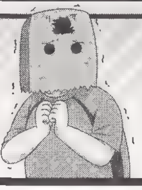
FW／相手守備陣を粉砕するべく「最高」のCR7を筆頭に、生粋のゴールハンターたちが獰猛な牙を剥き出しにして相手ゴールに襲いかかる!

FW陣を選ぶ際、真っ先に選んだのはご存知「CR7」ことC.ロナウド。パワーにスピード、テクニックの三拍子を兼ねそなえ、現実でも驚異的なペースでゴールを量産し続ける点取り屋は今バージョンでも各所で猛威を振るっており、多少ひねくれたチョイスをする自分でも選外にすることはできませんでしたね。その割にメッシを選んでないじゃないか！　とツッコまれそうですが今回は触っていないので外させていただくことに。続いて選んだのはイブラヒモビッチ。卓越したキープ力やチャンスメイク、もちろん得点能力の高さなどセンターFWとして完璧といえる能力を持ち、少々厳しい位置からでもゴールを狙えるのは頼もしい限りですね。そしてカバーニは右WGとして選出しましたが、中央でも十分な活躍が期待できます。今回はSPカードを選んでいますが、これはチームスタイル的な問題なので、もちろんURSの方を選んでも活躍してくれるんじゃないですかね？　ベンチには突破力があるうえ、プレースキック能力が高いリャイッチとオフェンス値が高く、スーパーサブ適正を持つポスティガを選び、膠着した試合展開になっても打開できるようなメンバーを選んだつもりでしたが、高いレベルでまとまった能力を持つ選手が大半になってしまいましたなぁ。

ズラタン・イブラヒモビッチ



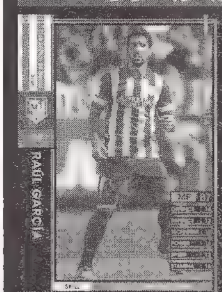
高さ、強さに加えてゴール前での俊敏性も兼ねそなえる、円熟味を増した世界でもトップレベルの能力を誇るストライカー。個人技については言うまでもないが、周囲を使ったチャンスメイクも非常にうまく相手守備陣を混乱に陥れる。さまざまな形でチームのゴールシーンに関わってくる姿はまさに「最前線の司令塔」。



MF／攻守に汗をかける献身的な選手を中心に守備の安定させせつつ、チャンスがあれば積極的にミドルシュートも。

中盤はどちらかというと守備力のほうに気を使う感じで。アンカーに配置したハビ・マルティネスがCMFの間を抜けてきた相手に積極的にプレスを仕掛けてボールを奪い、素早くショートカウンター的なものを仕掛ける、というのが理想ですかね。そのためにもボールキープ、パス能力に優れたインレル、ラウール・ガルシアの二人をCMFとして配置し、前線の選手たちにうまくボールがつながるよう心掛けました。ただ、両名ともミドルシュートも強力なものを持っているので、バイタルエリアでシュートコースが見えたときはアグレッシブにゴールを狙う、なんてことも。控えにはローマのブラッドリーを選択。前バージョンではREとしては破格の働きを見せていましたが、今バージョンでもそれは健在。ボール奪取能力でもパス能力でもスタメンに選んだ三人に劣ることは無く、安心して代わりを務めることが出来るはず。むしろいつの間にかスタメンと取って代わっているかもですね。選外にはなりましたがほかにN.デ・ヨングなどはオススメですね。SP版とDUS版で特性が違ってきますが共に優秀で、CBもこなせるので緊急時にも対応できます。個人的にはプレス系のチームスタイルを持つSP版のほうがいい……あれ、なんでN.デ・ヨング選ばなかったんだろう……？

ラウール・ガルシア



「パンプローナのジダン」という異名に偽りなく、卓越したボールキープ力が売り。少々の当たりでは体勢を崩されることはなく、相手を抑えこみつつチャンスを産み出す。強烈なミドルシュートも持ち味でエリア外からでも積極的に狙ってみても面白い。また、空中戦にも強く、セットプレーでも得点源としてとても頼りになるMF。



DF、GK／スペシャリストを中心に据え、ユーティリティープレイヤーたちが周囲を固めてさまざまな状況に対応。

守備陣の中心とするべく最初に選んだのはWBEチアゴ・シウバ。強靭なフィジカルと正確なポジショニングを武器に相手の突破を跳ね返していく傍ら、CKなどセットプレーでも多大な活躍が期待できる。センターでコンビを組むにあたっては相性も重要なファクターだと思いますが、今回は気にせずバレンシアのマテューを選択。『13-14』で初めてSPになったマテューはSBの頃と比べてDF値が大幅にアップ。守備のスタイルも動きまわるタイプではないのでうまくチアゴ・シウバのカバーをこなしてくれる。正確なFKを放つことができるのでキッカーにもオススメしたいところ。SBにはともにユーティリティーな選手をチョイス。右にはCBもこなせ、空中戦にも優れるイバノビッチ、左には両SBに加えて所属チームでボランチも経験したラームを配置し、相手によって中央の守備をさらに強化するなど柔軟に対応できるような布陣に。ベンチにはトモビッチなど複数のポジションをこなせる選手と、やや層の薄い感のある左サイドのバックアッパーとしてボエニシュを採用。GKにはノイアーを選択。セービング能力や飛び出しの早さはもちろんだが、チームスタイルがPKセービングというのがかなりの高ポイント。GK過去最高の数値というのも選択を後押ししました。

マヌエル・ノイアー



現役GKとして過去最高数値＋PKセービングという「弱点？　なにそれ美味しいの？」状態のノイアー。広大なスペースをカバーできるスピードがあるため早い段階で飛び出させてもいいが、相手のシュートに対する反応も飛び抜けており、並のGKなら厳しいシュートもセーブする場面を多々見ることができるはずだ。

WCCF情報局　今年のWBEイブラヒモビッチは、近年のサッカーシーンでの活躍の影響か、オフェンス、テクニック、パワーが最高値20という破格の能力で排出されている。パワー系のFWとして使用するには文句無しの選手といえる。

いちみやひろし おすすめ！ベストイレブン



トータルで見てバランスのいい選手たちが並ぶ

今回はそれぞれの色を出していいというお話でしたので、主に自分で使用感のよかった選手と対戦で酷い目に合わされた選手を中心にメンバーを選択してみました。色を出すといってもFWに関してはC.ロナウドやメッシ置いとけばOKみたいになるのは仕方ないと思いますが……。基本的にSPカードを好んで使うことが多いためチームがU-5Rになりましたが、近年REカードの数値もインフレが激しく、トータル86の選手が多く居ますし、Rで組んでも今まで以上に強いチームを作れるので、いっそRで考えても面白かったかもしれませんね。

Most Valuable Player

クリスティアーノ・ロナウド(MVP)



強靭なフィジカルと多彩な足技を駆使して相手守備陣を翻弄。名だたる選手を以ってしても彼を止めることは難しい。得点力にも磨きがかかっており、MVPとして納得の選出だ！

『13-14』オレたちにも語らせてくれ!!



レア版が存在する白カードに外れなし!? そのほか意外性のある若手をピックアップ!!

いわゆるビッグネーム以外の選手をピックアップしてみたいなっしー。まずはアトレチコ・マドリーのオリベル・トーレス。そしてドルトムントのホフマン。どちらもオフェンス値は15だが、単独突破にキレのあるラストパスなど見ていて楽しい動きをしてくれる。ほかにはバルセロナのテージョはドリブラーとして一級品。同じようなタイプだとミヤイチとかもおすすめですよ。

Most Valuable Player

オリベル・トーレス



スペインのユースカテゴリの代表を経て将来を嘱望される若手MF。華奢なイメージながら前へ進むキープ力と決定的なラストパスを繰り出すテクニックが魅力的。白なら逆サイドチェンジ、レアならスルーパス重視となる。ちなみにオリベルの由来はスペイン版の大空翼だとか。

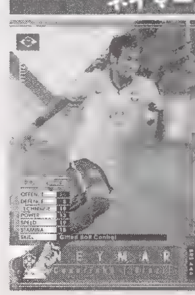


推しは、レアカードと比べてもそん色無い優秀なSPカード！ 昨年MVPの"彼"にも要注目！

優秀なSPカードが多く排出されている今作ですが、一番のオススメはマスチェラーノ（アルビセレステ版）。チームに入れてみると守備力がかなり底上げされるので安定感が増しますね。また、ナイジェル・デ・ヨングも同ポジションとしてかなりの能力を有しますが、このあたりは好みが分かれるところだと思われます。昨年MVPの"彼"についてはMVPコーナーで！

Most Valuable Player

ネイマール(BRS)



前作でMVPとして排出されたネイマールだが、そのMVP版よりもパワー値とスタミナ値が上がり、より使いやすさに磨きがかかった感のある今作のBRS版。前作から強力だったドリブルテクニックがより多彩になっており、若干不安の残るパワー値を補って余りある突破力を見せてくれるはずだ！

WCCF情報局 今年も強力なSPカードとして排出されたチアゴ・シウバとセルヒオ・ラモス。二選手ともに複数枚の選手カードが排出されているので、使用感やチームスタイルから選んでみても面白そうだ。

Team ARCADIA Presents

『13-14』座談会SP

稼働から三カ月が経とうしている『13-14』。そろそろ見えて来た、今バージョンの注目カードについて識者たちが語る!

特に注目されたのはニューフェイスの面々!

編集テラダ(以下テラダ) 今回はそろそろ見え始めたてきた『13-14』注目のカードについて語り合いたいと思います。まずは守備の選手から。

マンモス丸谷(以下マンモス) DFならなんといってもフィオレンティーナのトモビッチっスね。右サイドが適正ポジションとされていますが、左も問題なくこなせるっス。むしろ白のセンターバックとしても一番手に推せるくらい。

パリィさん メチャクチャバランスのいい能力なっしーなー。なんか前バージョンのマンガラっぽいけど……。

いちみやひろし(いちみや) 僕もトモビッチを推しますね。しかも東欧フリークの僕としてはセルビア出身なのもうれしい!

パリィさん フィオレンティーナ勢は楽しそうな選手がたくさん居るなっしーなぁ。ゴンサロ・ロドリゲスも白だし。

マンモス 白のCBはまだちょっと分かんない感じ。

パリィさん 能力値だけだとバルザーレとかメッチャ良さそうなんだけど。

編集テラダ GKはどうでしょうか?

マンモス GKは前のバージョンで人気だった二枚ほどインパクトのある選手は居ないかな……。

いちみや ジエゴ・アウベスとジュリオ・セザールですね。

パリィさん あの二人は良すぎるもんなぁ。

いちみや ディエゴ・ロペスは普通にいいですよ。

マンモス 白イケル……。

一同 それは言わない約束よ……。

編集テラダ MFにいってみましょう。僕は黒だけどマスチェラーノですね。

マンモス 黒だけどデ・ヨング!

パリィさん デ・ヨングいいんだ!? なんかにわかに信じがたいけど。

マンモス いや本当にすごくいいっスよ。ほかが霞んじゃう。

パリィさん 白だとブラッドリーかなぁ。前バージョンから良かったから今更推すのもなんだけど、左利きのセンターハーフは貴重だし。

マンモス ブラッドリーは最近のバージョンで急激に使いやすくなった気がするっスね。

編集テラダ 攻撃的なMFはどうでしょう。

いちみや ううむ、あんまりピンとこない……。

編集テラダ 中盤のテクニシャンって減った気がしますよね。これもサッカー界のトレンドなんでしょうか。

いちみや あ、ラウール・ガルシア! 自分が前号でやられたからだけど(笑)。

パリィさん ラウール・ガルシアはサイドに置きたくなるけど、今回はトップ下……それもワントップ下で躍動するという。攻撃的MFとしては身体がメチャクチャ強いから、パントキックとかに競り勝ってくれるのがいい。あとミドルシュートがすごい。ちなみにボクが推したいのはホフマンなんだけど。

いちみや だれだろう……。

パリィさん ドルトムントの若手。降臨持ちでドリブルだけじゃなくてパスも楽しい。なんかこういうよく知られてない選手で勝つと楽しいし!

いちみや 分かる(笑)。

編集テラダ それではFWにいってみましょう。

マンモス まぁ、ロドリゴ・パラシオ。

パリィさん 最近の定番優良白カードって感じなっしーな。背は高くないけど文句の言えない性能。今回のパラシオはチェイシングなんだな。

いちみや チェイシングはかなり効果が緩和された感じですけどね。前バージョンのチェイシングキングルーニーは本当にすごかった。

パリィさん ボクはクローゼかなぁ……。黒だし目新しくないけど、今バージョンで使ったFWの中では一番良かった。高さは当然あるし、ドリブルも抜けちゃうしなんか柔らかい。

編集テラダ レア関係はどうです?

マンモス ネイマールは今までの中で一番使いやすい気がするっスね。

いちみや なんか足技も増えてる気がするし。

マンモス 増えてる、増えてる。あとはジエゴ・コスタ。コスタってハーフタイムイベントが起こりやすくないっスか、パリィさん?

パリィさん 起こりやすいなっしーなー。「偉大なる野獣」がひん繁に発動するなっしー。でもコスタって足元も柔らかいから1.5列目で起用したいんだけど、そうするとなんかもっさりするんだよなぁ。

いちみや ああ、ありますね。センターFWの選手を引き気味にするとイマイチ感が残るのって。

パリィさん ビジャとかもそんなタイプ。

マンモス ベイルは黒版の方が使いやすい。レア版だとクロス上げずに切り返しちゃうんスよね。個の意識が高くなるからなんだと思うけど。

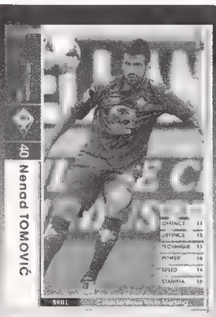
いちみや 多分、早めにカットインさせてシュート狙っわせた方がいいんでしょうね。

マンモス あとアグエロ。定番だけど。C.ロナウドって言ったら話が終っちゃうし。

パリィさん C.ロナウドは歴史的に見てそれより上の選手を見つけるのが難しいような存在になっちゃいましたもんね。数字だけで言ったら、往年のレジェンドたちよりすでに上なわけだし。

編集テラダ 努力家ってイメージもいいですよね。30歳になって丸くなったというか(笑)。やっぱしエウゼビオとポルトガルレジェンドで組ませてみたいなぁー。

マンモス ATLEだとカンナバーロ、オーウェンあたりもよかったです!



ネナド・トモビッチ
DFならどこでもこなせるセルビアのマルチタレント。マンモスといちみや両名が推薦。



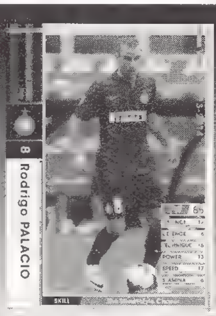
ディエゴ・ロペス
レアル・マドリーで絶対的存在であったカシージャスとポジションを争ったベテランGK。



ハビエル・マスチェラーノ
世界的大会でのアルゼンチン躍進の立役者。激しい守備と高いパス能力を兼ね備える。



ナイジェル・デ・ヨング
荒々しいプレイで知られるオランダのMF。マンチェスター・Cから現在はACミランに在籍する。



ロドリゴ・パラシオ
インテルのCFとしてたびたび世界へ打電されるアルゼンチン人ストライカー。シュートが巧い。



セルヒオ・アグエロ
実はポストプレイも卓越しているアルゼンチンの点取り屋。近年さらに凄みを増している印象。

WCCF情報局 ほかに座談会で話題に挙ったのがハビ・マルティネス。マスチェラーノ、デ・ヨングと今バージョンはボランチの選手が豊作かも?

WCCFカリスマ監督
バンビコラム



バンビ監督
WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06優勝など、輝かしい戦績を残してきた。4-3-3にこだわったフォーメーションは多くのプレイヤーを魅了する。

テーマ『13-14』優良選手
今回のテーマはズバリ優良選手ピックアップ。バンビ監督に前作排出カードから各ポジション二名ずつ選出していただいた。それぞれ選手の特徴や能力にも注目して見ていこう。

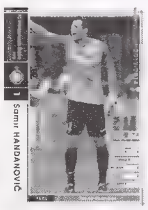


こちらのエンブレムは『05-06』全国大会優勝またはクラブチームランキング全国1位に与えられる激レアエンブレム。バンビ監督はもちろん所持しているぞ。

『13-14』の優良選手はコレだ！

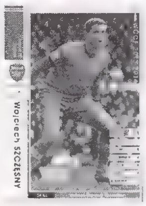
バンビ監督が選出した選手はGKからハンダノビッチ、シュチェスニー。DFからオグボンナ、アルビオル。MFからマスチェラーノ、ミルナー。FWからポドルスキ（ドイツ版はMF登録）、メルテンスとなっている。REカードの選手が多く、前年の全国公式大会レギュレーション「NEW8」（その年の排出カードを8枚以上使用かつU5）を強く意識した選出といえるだろう。所持している監督は、一度使用感を試してみてはいかがだろうか。

GK サミル・ハンダノビッチ



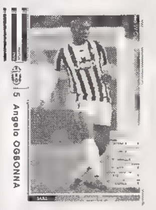
『11-12』のREよりスピードが上がり使いやすくなっています。身長が高くハイボールの処理が安定しているのも、サイド攻撃が流行している現在では心強い。時折見せるミラクルセーブも魅力で、リアルと同様にPKでも頑張ってくれます。前回の公式大会レギュレーションを意識するなら選択肢に入ってくると思いますね。

GK ボイチェフ・シュチェスニー



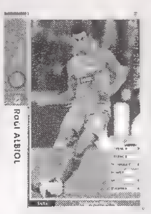
今作の白GKで、数少ない降臨持ちということで注目。「えっ、シュチェスニー？」と思うかもしれませんが、以前のイメージは捨てた方がいいです。ハンダノビッチと同様でハイボールの処理が安定しており、ミラクルセーブを見せる時も。若いので成長が速いのも素晴らしい。今年から新しく選択肢に加わってきましたね。

DF アンジェロ・オグボンナ



個人的に今作のCBではナンバー1の白DF。カバーリングが得意なタイプで、後ろに構えて最後の壁になってくれることが多いです。高身長で空中戦でも頼りになります。右利きですが左足も無難にこなすので、CBの左に置いても問題なし。自動成長が個人2特殊3まで貯まる（2015年1月現在）のもうれしい点です。

DF ラウール・アルビオル



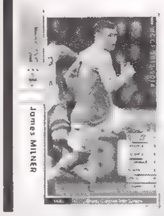
過去バージョンが人気のアルビオル。スピード面では以前のカードから落ちた感じはあるものの、スタミナはあまり気になりませんでした。MFとしての仕事も無難にこなしてくれるので、DF・MF兼用の控えとして入れておくのがいいのかも。ナポリとスペイン代表のどっちを使うかはお好みで分かれるところでしょう。

MF ハビエル・マスチェラーノ



KPがハードプレスであるアルゼンチン代表版をチョイス。U5Rの場合、ボランチにダビッツ＆ビエラのコンビを採用する人が多いですが、マスチェラーノも引けを取りません。メッシと相性がいいことを考えれば、むしろこっちの方が使いやすいのでは？　自動成長が特殊4まで貯まる（2015年1月現在）のも素晴らしいですね。

MF ジェイムズ・ミルナー



“クロス重視”持ちの選手を探していたら、このカードに辿り着きました。『11-12』バージョンもクロス重視ですが、当時よりスピードが1上がってます。この差は結構大きくて、今作のカードはフェイントがうまくなっていることとも加わり、かなり使いやすくなっています。前線でのボール奪取の意識が高めなのも好印象。

FW ルーカス・ポドルスキ



派手なモーションはあまりないもののその数値通りにパワー・スピードを兼ね備えたドリブルが魅力。アーセナルとドイツ代表の二枚排出されていて両方ともスーパーサブ持ちですが、よりスピード値の高いドイツ代表の方がオススメ。ただ難点として自動成長の星が貯まらないタイプで育成に時間がかかるので注意。

FW ドリース・メルテンス



パスワークとスピードのあるドリブルで相手を崩す小柄なテクニシャン。時にはルーレットを披露することもあります。45分間のスーパーサブ持ちで、控えFWとして非常に優秀。自動成長も個人2特殊3と育てやすい選手です。ただ一つの難点は、ヘディングシュートが弱いこと。そこさえなければ“鉄板”なんですが……。

『WCCF13-14』プレイ雑感

ここでは前号でも雑感を書きましたが、稼働しばらく経っての雑感をあらためてまとめていきます。

1.サイド攻撃が復活
2.ハードプレスディフェンスの効果が抑えられた
3.攻撃側の選手の前線奪取の効果が抑えられた
4.複数の選手が連動して守る動きが向上している

前号で触れた部分につきましても簡単に見ていきましょう。まず1.ですが、データ対戦での流行を見れば一目瞭然。攻撃側のサイドの選手がセンタリングを上げる意識が『11-12』の頃に近くなった感がありますね。2.については前作に猛威を振るった影響と考えるのがよさそうです。ただし今作でもパワー＆スピード値の高い選手によるピッチ全体でのプレッシングはまだまだ効果が高く、例えばU5のチームでコテコテのメンツのU5Rに対抗するのはかなり分が悪いですね。3.は、今まで攻撃側の有効な手段だった“前線強奪”を防ぐための対策と思われます。守備側にとって、DFがモタモタしているうちに強奪されるのは失望感極まりないので、この修正は大歓迎ですね。最後に4.については言葉で説明するのは難しいですが、従来の『WCCF』では基本的に「1vs1の守備」をベースに選手が守っていた感がありましたが、これがやや修正されているようです。前線強奪がやりにくくなったため、ただ単純にFWを縦に並べるだけでは攻撃が難しくなりましたね。攻撃時はいかに相手のマークを外すか、対人戦ではカード移動がこれまで以上にポイントになってきそうです。

WCCF情報局 バンビ監督の評価の一つとなっているのが成長速度。育成期間のあるゲームなので素早くチームと選手を仕上げるのは大事な要素の一つといえる。全国大会など大きな大会を狙う監督にとっては必須の条件だろう。

ALL.Net P-ras MULTをもっと楽しむための情報配信ページ!

ALL.Net ぷらまる通!



全国大会予選開催中の『恋姫†演武』。今号では予選レポートと強豪プレイヤーのキャラクターランキングをお届けするぞ。

←ぷらまるくん
ALL.Net P-ras MULTI情報をお届けする愛らしい(?)マスコットキャラクター。

恋姫†演武

© BaseSon / UNKNOWN GAMES

恋姫†演武
■メーカー：UNKNOWN GAMES / M2
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：好評稼働中
■ネットワークインフラ：ALL.Net P-ras MULTI バージョン2
■使用基板：RINGEDGE2



大会情報 第1回覇王決定戦 船橋予選結果!

全国大会出場を決めたのは、八大家最強の"あの男"

2015年3月1日の本戦に向けて、いよいよ佳境を迎える『恋姫†演武』全国大会予選。ここでは2月14日に実施された船橋FUNFUN予選大会の模様をお届けしていこう。当日の参加者は26名。大会の一週間前に同店で開催された横浜対船橋対抗戦に参加したプレイヤーの多くが予選に参加し、大会を楽しむとともに交流も深めていたのが印象的だった。

大会は前半を二台で進行、ベスト8より一台進行という形で進められ、ベスト4は「アツシ」選手(孫権)対「レン」選手(呂布)と「守護神」選手(関羽)対「とも」選手(関羽)といった組み合わせに。ここを「レン」選手、「とも」選手が勝利し、決勝戦へと駒を進めた。「レン」選手といえば前号同コーナーで紹介した「恋姫†演武 八大家戦」にて見事優勝した呂布使いの強豪。一方「とも」選手は関羽を高い練度で使いこなす若手のホープ。ちなみに二人は普段から横浜で対戦をしており、身内同士での決勝戦ということとなった。

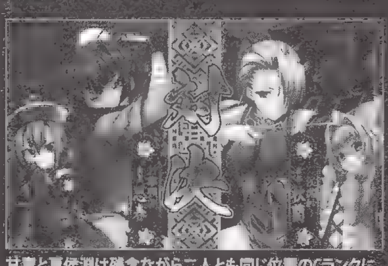
試合は呂布のリーチの長さをどう関羽側が近づいて攻めを通すかといった部分に注目されたが、1ラウンド目を「レン」選手が呂布の間合いで闘い、先取。続く2ラウンド目は「とも」選手が呂布のリーチをうまくさばき取り返す一進一退の攻防となる。迎えた最終ラウンド、ここで「レン」選手が「とも」選手を圧倒! ほぼ何もさせない展開で一気に勝負を決め、決勝大会への切符を「レン」選手が勝ち取った。



見事全国大会決勝本戦の切符を手にした「レン」選手。決勝本戦の活躍にも期待したい。

強豪プレイヤーキャラランク

ここでは『恋姫†演武』強豪プレイヤーとして名を響かせる「伝説のオタク(使用キャラ：孫尚香)」、「ガリレオ(使用キャラ：孫権)」の二人に氏の考えるキャラクターランキングを作成していただいた。「伝説のオタク」氏は、『ストリートファイター』シリーズ、「ガリレオ」氏は、『ブレイブルー』シリーズで特に活躍を見せてきたプレイヤーだが、違う地域、違うプレイスタイル、違うゲーム出身の二人が、現在の『恋姫†演武』のキャラクターにどのような評価を付けたか見ていこう。



甘寧と夏侯淵は残念ながら二人とも同じ位置のCランクに。使い手の練度が試される2キャラクターだ。

「伝説のオタク」氏キャラランク

キャラ	ランク
呂布	S
夏侯惇 関羽 孫権	A+
趙雲 張飛	A
周泰 馬超 孫尚香 曹操 楽進	B
甘寧 夏侯淵	C

強 ↑

「伝説のオタク」氏は呂布のみを最高ランクに。キャラ自体の強さもそうだが、苦手キャラが存在しないといった理由が高評価につながったようだ。持ちキャラである孫尚香は決して強キャラとはいえないBランクに。立ち回りで強い2Bを使うなど寄せ付けない動きは強いが、ダメージレースで負けやすいのがネックだそうだ。

「ガリレオ」氏キャラランク

キャラ	ランク
呂布 孫権	S
関羽 夏侯惇 張飛	A+
趙雲 孫尚香	A
馬超 曹操 楽進 周泰	B
甘寧 夏侯淵	C

強 ↑

「ガリレオ」氏は自キャラである孫権とやはりこちらも呂布を最高評価に。孫権をSランクに配置した理由は、苦手キャラの不在、そして最強キャラ候補である呂布に対して明確な対策が多いといった点になる。また氏は張飛も高く評価。すべての行動でリターンが高く、立ち回りの不利を覆す爆発力が高評価につながった。

ぷらまるINFO

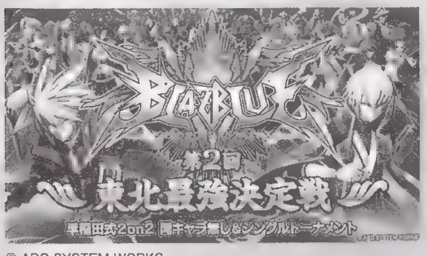
『恋姫†演武』初の公式全国大会となる「第1回覇王決定戦」。決勝大会本戦は、本誌発売の翌日2015年3月1日(日)開催となっている。会場は東京レジャーランド秋葉原店。また、当日は本戦前に最後の一枠を決める当日予選も実施されるので、最後まで本戦出場を諦めきれないプレイヤーは出場しよう!



NESiCAxLiveの最新作品情報を公開!

ネシカドットネットクラ部

NESiCA最新情報をお届けする当コーナー。今号では、東北地方を舞台に大規模イベントが実施されている『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA』(以下、BBCP)の大会情報&予選リポートをお届けします!



BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Ver2.0
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2014年10月9日(稼働中)
■使用基板：NESiCAxLive

Text：H.H

本戦はタイトーステーション仙台クリスロード店で開催!

予選大会は順調に進行中!

予選は**東北地方**を飛び越えて、北陸の**新潟**や、**北海道**、**関東地方**まで開催されているみたい。 大会リポートや各代表選手のコメントなどが掲載されているブログ(**http://touhokubb.blog.fc2.com/**)もあるんだねっ!



《得意ジャンル：格ゲー》
ラナンキュラス

2015年の冬、東北地方を熱く盛り上げる「BBCP東北最強決定戦」が実施される。このイベントは東北を主戦場とする『BBCP』のユーザー主導の大型大会で、開催は二回目。主催は前回に引き続き、東北最強のライチ使い「みお」氏が務める。決勝大会はタイトーステーション仙台クリスロード店にて3月21日に開催予定となっており、それに向けて1月25日～2月22日にかけて東北地方のゲームセンターをメインに予選大会を実施。大会形式は、すべてのプレイヤーが参加できる「無差別2on2部門」と、過去に全国大会の決勝大会に進出した経験の無いプレイヤーが参加できる「新人戦」部門の二種類。ガチ勢だけでなく幅広いユーザーを対象にした大会となっている。予選店舗一覧は下の表の通りだ。また本イベントはTAITOのバックアップの下、アークシステムワークスからの公認も得ており、大会上位入賞者にはゲーム内で使用できる特別称号も贈呈される。本誌発売時にはすべての予選が終了しているが、決勝大会では当日予選も実施される。『BBCP』好きであれば東北プレイヤーたちが全力で歓迎してくれること間違いないので、ぜひ会場に足を運んでみよう!



決勝大会の地、タイトーステーション仙台クリスロード店。

BBCP東北最強決定戦　予選通過者一覧

予選店舗	予選通過チーム（選手名）	
ナムコ・プラボ秋田店（秋田）	声が元気！！（こんがり・パン／ぽー）	TOKiMEKi☆素体ガールズ（ケリー／村小町）
キャッアイ新札幌店（北海道）	長瀬ブラザーズ（げんぶ／おとおと）	
テクノポリス（新潟）	笹口（xi／ブルーハワイ）	超世代コンビ（金色の執事／ワタR）
立川オスロー5号店（東京）	八街カーネージ（りゅうせい／ゆった）	やみをふりまいて（十六茶／阿部乃みくちゃん親衛隊）
	まおゆう（魔王えぬお／勇者ろにった）	
MAXIM HERO（北海道）	昇竜（覇王／ゼクス）	
みらい夢　青山店（岩手）	自撮りブサメンズ（さんち／ともゆき）	捕まえれば勝てる（遙にぃにぃ／大和）
スーパービンゴ郡山（福島）	万馬券（やんでれ／トシマックス）	mega world（mega／ウェリィ）
ピンクパンサーつくば（茨城）	双頭龍（紅也／光の戦士）	電脳の舎弟（RYO／こなん）
	今作の闇ですこんにちは（サディ／ぴのせ）	
タイトーステーション仙台クリスロード店（宮城）	鉄板（かぐら／M男）	ヤミテラス（ヘヴィ／ばる）
セガワールド八戸（青森）	―――	―――
カレッジスクエア（山形）	―――	―――

※セガワールド八戸（青森）、カレッジスクエア（山形）につきましては本誌製作時には代表者が決定しておりませんので空白となっております。

立川オスロー予選リポート

2月1日には東京都立川のゲームセンター、オスロー5号店にて無差別2on2部門の予選大会が実施された。「東北最強決定戦」ながら立川での予選大会はフリーエリアとして扱われ、どの地域のプレイヤーも参加可能。決勝大会出場権は3チームが獲得できるという、大きなチャンスとなる予選となっていた。また、この日は「闘会議2015」で格ゲートーナメントが開催された翌日ということもあり、関東だけでなく、さまざまな地域からプレイヤーが来場していたぞ。大会には66名32チームが参加し、ユーザー間の『BBCP』熱を実感させた。そして大会は進行し、3位通過となったのは「まおゆう」。関東のセリカ使い「ろにった」選手&関西のレイチェル使い「N男選手」が組んだチームだ。2位通過は「やみをふりまいて」チーム。イザヨイ使いの「ちん」選手とν使いの「ヨシキ」選手は立川をホームとする強豪。「仙台にやみをふりまいてみせる」と意気込みを語っている。1位通過は「八街カーネージ」。メンバーは千葉のラグナ使い、「ゆった」選手と立川がホームのジン使い「りゅうせい」選手の二名。どちらも若いプレイヤーながらかなりの実力派なので、決勝大会でも期待が持てそうだ。



会場のオスロー5号店。『BBCP』の定期的なイベントを実施、西東京のプレイヤーが多く集まる聖地的なゲームセンターだ。



大型イベントの影響でユーザーたちの『BBCP』モチベーションも最高潮! 大会前後はNESiCA筐体はフル稼働!!

はみだせドット ネットクラ部 NESiCAキャラたちが登場する、NESiCA公式Twitter & facebookはこちら!
[Twitter]https://twitter.com/NESiCA_PR　[facebook]https://www.facebook.com/NESiCAPR

闘会議2015 GAME PARTY JAPAN 2015 〜ゲーム実況とゲーム大会の祭典〜

闘会議2015 格ゲー大会リポート

アーケードエリアで開催された格ゲートーナメントの模様と結果を掲載。「闘会議2015」、競技種目6タイトルの覇者に輝いたのはこの選手たちだ！

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX ファイティング クライマックス

64名トーナメントで開催。実況はセガのセクシー齋藤氏、解説はプロゲーマー・板橋ザンギエフ氏が担当。ゲストには『電撃FC』開発ディレクターの寺田貴治氏が訪れ、電撃ファイティングガールズの芦澤佳純さんと十束祐梨子さんも登場して会場を盛り上げた。トーナメントで一番最初に注目された試合は優勝候補筆頭といわれた桐乃使いの「にが」選手と雪菜使いの「せがわ」選手の対戦。会場に設置された大型モニタに映しだされるとともにニコニコ生放送にも中継され、格ゲートーナメントの開幕戦となった。試合は追い詰められた「せがわ」選手が渾身の切り札をヒットさせてから大逆転に成功し、「にが」選手を倒す金星をあげる。2ラウンド先取の一発トーナメントらしく、波乱の幕開けとなったぞ。決勝に進出したのはアキラ使いの「とも」選手とキリト使いの「ししど」選手。『電撃FC』は優勝・準優勝の二人が決勝大会出場権を獲得できるので、この二人が予選通過一番乗りとなる。決勝戦は手数で攻めるキリトに対し一撃を的確に当てていくアキラの構図となるが、序盤からペースをつかんだアキラが2ラウンドを連取し、「とも」選手が優勝に輝いた。

WINNER

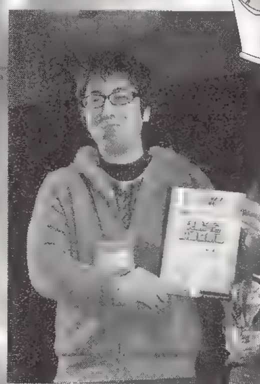

とも

前回大会の切符をとても苦労して取ったので、今回は早く取れてうれしいです。人対策を攻略に組み込んだのが、うまく噛み合いました。アキラはレアキャラでみんな対策立てれてないんですけど、これからは研究されることになると思うので、もっと頑張って鉄山ねじ込もうと思います！

DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE ARCADE

32名トーナメントで開催。実況は闇マ氏が担当。ゲストには『DOA5 Ultimate:Arcade』開発プロデューサーの早矢仕洋介氏が来訪。出場選手は昨年夏に開催された大規模大会に出場したプレイヤーも多く、ハイレベルな戦いが予想された。『DOA』シリーズといえば魅力的な女性キャラが多く、美麗な動きで戦えるゲームとして知られている。しかしながら序盤に注目された試合には男性キャラが多く登場する不穏な雰囲気に……。直前に『電撃FC』部門を制したアキラも本作に登場するが、海パンで闘う姿を見せるなど『DOA』の無限の可能性を感じさせていたぞ（笑）。ベスト4に進出したのは、ハヤテ使いの「kobm」選手、サラ使いの「カイル・ハイド」選手、クリスティ使いの「遊」選手、ティナ使いの「PoPo」選手。トーナメント終盤ではキャラも性別もバラける形となった。決勝戦は「kobm」選手対「遊」選手の組み合わせ。第1ラウンドは「遊」選手が圧倒的な勢いで先取するが、以降は落ち着いてペースを取り戻した「kobm」選手がステージの壁を使用したコンボを決め、流れをつかんで3ラウンドを連取！『DOA5UA』部門は「kobm」選手の優勝となった。

WINNER

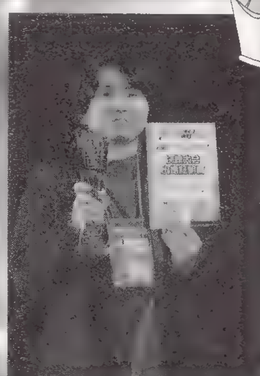

kobm

壇上では強気に勝ち抜きます！ と言いましたが、内心いける気がしてなかったので本当にうれしいですね。本戦は前大会決勝戦まで進むことができて、準優勝という結果になったんですが、今年も慢心せずに練習を続けて、去年の忘れ物を取りにいこうと思います。

BLADE ARCUS from Shining ブレードアークス

32名トーナメントで開催。実況は大人気ゲーム実況・顔TVでも知られる神園氏が担当。ゲストとして本作の開発ディレクター、近藤敏信氏が来訪した。出場選手の中には「ブレードアークス仮面」、「西のブレードアークス仮面」といったプレイヤーネームの選手も見られ、本作を流行させるべく暗躍する活動も垣間見られたぞ。トーナメントが進み、決勝に進出したのはサクヤをメインにする「パンピーナ」選手とアルティナをメインにする「回転王」選手。サクヤはリーチの長い通常攻撃と発生が早い高速中段が強力で、多くのプレイヤーが使用して猛威を振るっているキャラ。中でも「パンピーナ」選手は野試合戦績で勝率93%をたたき出している突出した超強豪で、優勝候補筆頭と考えられていた。決勝戦では弓矢を使うアルティナがまず自らのペースでゲームメイク。空対空や地対空でサクヤの接近を防ぎつつ、近距離戦に持ち込まれた後も高速中段をガードして反撃するなど、「回転王」選手がやり込みを見せる。お互い2ラウンドを取り合う接戦となったが、最後は近距離でもつれたところに「サクヤ」の無敵技がヒット！ 下馬評通り「パンピーナ」選手が優勝を飾った。

WINNER


パンピーナ

普段から決勝で当たった「回転王」さんと対戦してて、かなりお互いに対策が煮詰まっているのですが、そういう対策部分が見せられてよかったと思います。試合的には一回戦の「西のブレードアークス仮面」さんとの試合が厳しかったですね。本戦も優勝目指して頑張りたいと思います。

32名トーナメントで開催。実況はちくりん氏が担当。ゲストには本作のディレクター、林和磨氏が訪れた。出場選手の顔ぶれはまさにオールスターといった感じで、長年『アルカナハート』シリーズを嗜んできた紳士たちが名前を連ねていたぞ。そんな中ベスト4に進出したのは、シャルラッハロート使いの「ぺそ」選手、ヴァイス使いの「もみじ」選手、このは使いの「時人」選手、ドロシー使いの「カズパチ＠ドロ子LM」選手。「時人」選手はポケットモンスターの"サトシ"に扮し、ピカチュウとジバニャンのぬいぐるみを持ってマイクパフォーマンスをするなど会場を沸かせていた。そして決勝戦は「カズパチ」選手vs「もみじ」選手の組み合わせに。試合は序盤から本作ならではの高速空中戦が繰り広げられ、早い展開を制した「もみじ」選手が1ラウンドを先取。続く第2ラウンドも勢いそのままに、「もみじ」選手が早い展開を仕掛けて自らのペースでゲームメイク。とっさの相殺からは発生の早い超必殺技の穿孔剣ツェントルムを的確にヒットさせて体力リードを広げる。最後は急接近からコマンド投げを通してフィニッシュ！ 「もみじ」選手が紳士たちの頂点に立った。



WINNER

正直なところ、勝てると思っていませんでしたね。でも優勝できて今はうれしく思っています。初戦から動きがガチガチで、ここでコンボ落としたら負けるってシーンが多すぎましたが、逆にそんな試合に勝てたんで一回戦勝てた時にいけるかも？ って思えて気が楽になりましたね。

もみじ

32名トーナメントで開催。実況解説はたいへー氏が担当。本作は1999年5月の稼働開始から根強い人気が続いており、NESiCAxLiveに移植されたタイトルだ。今年1月には国内最大規模の5on5大会が開かれており、プレイヤーの熱が冷めやらぬまま本大会が開催された流れとなる。ベスト4に進出したのは春麗使いの「ラオウ」選手、ユリアン使いの「パンピーナ」選手、いぶき使いの「ヒガ」選手、アレックス使いの「赤がえる」選手。「パンピーナ」選手は「MOV」選手を倒して勝ち上がってくる活躍を見せており、『ブレードアークス』に続いての二冠達成が期待されたが準決勝にて惜しくも「ラオウ」選手に敗れる。決勝戦に辿り着いたのは「ラオウ」選手と「ヒガ」選手。第1ラウンドは春麗がしゃがみ強Kでの力強い暴れや近距離での遅らせ打撃を的確にヒットさせて「ラオウ」選手が先取。続く第2ラウンド。試合終盤、いぶきのスライディング空振りを見た「ラオウ」選手はなんと鳳翼扇で差し返し、そのままフィニッシュ！ 「ラオウ」選手はこの日、ラブライブ！のライブチケットをゲットできなかったためにゲームを頑張りに来たと語っており、うれしい優勝となった。

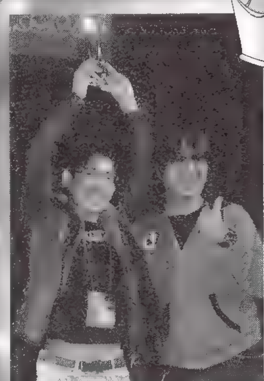


WINNER

10年ほど前にアルカディアライターとしてアーケードゲーム業界を牽引してきたと思ってるんですけど、今日優勝できてアルカディア魂ここにありっていうのを見せられたと思います。それと猿渡さんにもアルカディア魂届けられたかなと思っています。感無量です！

ラオウ

32名トーナメントで開催。実況はゲームセンター・新宿スポーツランド本館の店員さんでお馴染みの石田氏が担当。ゲストとして『ブレイブルー』シリーズのプロデューサー・森利道氏が来場した。ベスト4まで勝ち進んだのは、ジン使いの「みーや」選手、ツバキ使いの「こなん」選手、バング使いの「BE/TSB/Dora」選手、タオカカ使いの「いさ」選手。「みーや」選手は今まで大規模イベントでの実績は残していないものの、ジンを長く使い続けてきたプレイヤー。準決勝前のインタビューでは「ここまで来たからにはできることをやりたい」と意気込みを語っていた。そして迎えた決勝戦は、「BE/TSB/Dora」選手対「みーや」選手の組み合わせに。試合は序盤からバングがペースをつかみ、地上攻撃や空対空をヒットさせてダメージを積み重ね、1ラウンドを先取。続く第2ラウンドは一転してジンの流れ。バングの体力を大幅に奪うが、バングは釘設置からの奇襲や➡＋Dでの強気の暴れを見せ、強引に流れを引き戻す。最後はジンのジャンプの着地を的確に捉えたバングがしゃがみBをヒットさせてフィニッシュ。プロゲーマー・「BE/TSB/Dora」選手が優勝に輝いた。



WINNER

今まで大きな大会で壇上などの経験はあるんですけど、優勝は無かったので素直にうれしいです。大会に向けていろんな場所に遠征して、キャラ対など詰めてきました。タオカカなんかは普段全然対戦出来ないんですが、関西勢の「金じ」さんと対戦しておいた効果が出たなって思っています。

BE/TSB/Dora

D-1 ULTIMATE CLIMAX BLADE　予選大会開催中!

APM PRESENTS D-1 ULTIMATE CLIMAX BLADE アルティメット クライマックス ブレード

"D-1 ULTIMATE CLIMAX BLADE"はセガが主催する格闘ゲームの全国大会。競技種目は前ページで扱っているALL.Net P-ras MULTIの3タイトル。「闘会議2015」でのトーナメントは一発目の予選大会に位置づけられており、以降は全国各地のアミューズメント施設で予選大会が実施され、決勝大会は2015年4月26日に開催される予定だ。予選店舗や決勝大会など、詳しくは公式HPをチェックしよう。（D-1公式サイトURL　http://climax.sega.jp/tournament.html）

プレイヤーの研究により発展している対戦シーンの現状をお届け!

本作のバージョンアップが実施されてから約一カ月半が過ぎ、プレイヤーたちの理解も大分進んできたようだ。評価を上げているシャドウタイプの特集と、東西日本の雄によるキャラランクを掲載する。

[illegible]
■メーカー：アトラス、アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2015年1月15日(稼働中)
■使用基板：NESiCAxLive(TAITO Type X2)
■ネットワークシステム：NESYS

●特殊表記の見方：【 】内はPコンボや連打キャンセル、アイコン©はキャンセル、アイコンⓙはジャンプキャンセル、アイコンⓈⒸはスーパーキャンセル、アイコンⓂⒿⒸはミニジャンプキャンセル、アイコンⒹⒸはダッシュキャンセル、アイコンⓄⒸはワンモアキャンセル、アイコンⓄⒷはワンモアバーストを表します。

Text：H.H コイチ

シャドウタイプの特性をおさらい

シャドウタイプについて覚えておきたい主な要素を再確認。ノーマルタイプとの違いとシャドウ独自の武器を把握しよう。

シャドウタイプのメリットとデメリット

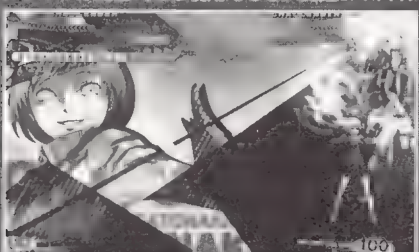
前バージョンに比べ、今回のアップデートでシャドウタイプの評価が上がっている。ノーマルタイプとの比較を織り交ぜつつ、シャドウタイプの強みやメリットとデメリットを再確認しよう。

・基本性能比較

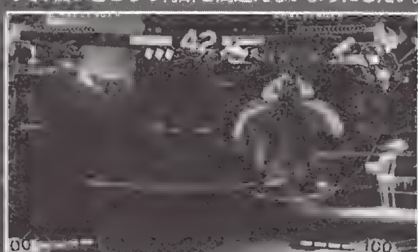
まずは両タイプと比較した基本性能をチェック。シャドウタイプはノーマルタイプに比べ攻撃力が0.9倍となっているので、コンボ火力はノーマルタイプよりやや劣っている。その分、攻撃時のSPゲージ増加量が恵まれているので、SPゲージを使用したSB技やSPスキルを多く使用可能だ。体力は同じキャラのノーマルタイプよりやや多くなっているものの、"覚醒"システムは有していないので、体力が少なくなった時の防御力アップやSPゲージ上限増加の恩恵は受けることができない。ただしノーマルタイプは覚醒時しか使用できない覚醒SPスキルも、シャドウタイプならSPゲージが50%あればいつでも使用できるメリットがある。

・バーストゲージの使い方

本バージョンではシャドウタイプにもバーストゲージが実装され、リバーサルバーストを使用可能となったため防御面が大幅に強化。これによりピンチ時にはコンボカットできるようになり、以前よりシャドウタイプが扱いやすくなっている。しかしシャドウタイプのバーストゲージは、攻撃面のシャドウ暴走を発動するのにも必要なゲージ。シャドウ暴走は今回からコンボ中に相手がリバーサルバーストを使用不可能になったこともあり、効果時間中に全力のコンボをたたき込める超強力なシステム。バーストゲージをリバーサルバーストに使用してしまうと一定時間はこの大きな武器を失うこととなるので、使いどころの判断を間違えないようにしたい。



SPゲージがたまりやすく覚醒SPスキルをいつでも発動できるので、シャドウ暴走無しでも高火力コンボを構成できる。



相手の強力な攻めに対してリバーサルバーストを使ってしまっても、SPゲージがあれば逆転の目が残されるのも強み。

メリット一覧

- 攻撃時のSPゲージ増加量が多め
- 基礎体力が多め
- 覚醒SPスキルを残り体力に関係無く使用可能
- シャドウ暴走使用可能

デメリット一覧

- 基本攻撃力が低め
- 覚醒システム無しのため、防御力アップとSPゲージ上限増加無し
- マックスバースト使用不可
- ワンモアバースト使用不可

シャドウ暴走の可能性

シャドウ暴走はバーストゲージを使用しての発動となったことで、発動時のポイントや可能性が大きく変化している。例えば、相手のラッシュに逆ギレアクション→SPスキルで割り込み、そこからキャンセル暴走でコンボに発展させることも可能となっているのだ。SPスキルはリバーサルバーストが不可能なので、そのまま暴走コンボで倒しきるチャンスにもつなげやすいぞ。



シャドウ暴走は発動すれば、SPゲージ保持量が1%でもSPスキルを使用可能。コンボ時に最後の一発を当てるためのSPゲージが足りない時などは、シャドウ暴走から追撃でトドメを刺せる。



生でシャドウ暴走を発動した時は、バーストゲージ消費量はマックスバースト使用時と同じ程度となる。生暴走をコンボに組み込めるとバーストゲージ回転率が格段に上がるぞ。

P4U2補足 シャドウ暴走発動のポイントとして、相手残り体力が少ない時のバースト対策も挙げられる。相手をあと1コンボで倒せる状態の時にコンボ始動技がヒットしたら、即座に確認して暴走を発動したい。相手にバーストを使わせること無く倒しきりを狙えるぞ。

シャドウタイプとキャラの相性を考察

特有の武器が強力なシャドウタイプだが、キャラごとの相性は存在する。現状特に相性のいいキャラを見ていこう。

キャラごとの向き不向き

シャドウタイプは汎用性の高くなる覚醒SPスキルかシャドウ暴走コンボのどちらかが強力な武器となるキャラと相性がいい。まず、シャドウタイプはSPゲージがたまりやすい性能を生かし、覚醒SPスキルをラウンド序盤から使っていくことができる。コンボで覚醒SPスキルを使用した後に強い起き攻め状況を作れるキャラはこの恩恵がかなり大きいのだ。次にシャドウ暴走中はスキルからスキルへのキャンセルが可能となるので、攻撃力が高く追撃性能のいい技をコンボに多く組み込めるキャラほど高火力をたたき出せる。SPスキルや覚醒SPスキルを使用して火力を底上げできるキャラも暴走コンボとの相性がいいといえる。以下の一覧は現在シャドウタイプで評価を上げているキャラたちだ。

相性のいいキャラクター一覧

- 天城　雪子
- 里中　千枝
- クマ
- 桐条　美鶴
- 伊織　順平

美鶴シャドウタイプ

美鶴シャドウタイプは利那五月雨撃ちとマハブフダインを使用したコンボが強力。利那五月雨撃ちは最終段のキックをボタンホールドで溜めることで攻撃力が上がるが、マハブフダインの氷攻撃で発生する凍結効果を併用すると最大まで溜めたキックをコンボに組み込める。マハブフダインは覚醒SPスキルのためノーマルタイプで狙うには覚醒が条件となるが、シャドウタイプであればSPゲージ100%使用か、シャドウ暴走を活用して狙うことができる。特にSPゲージが100%に近い時の暴走コンボでは最大溜めキックを二回組み込めるので、どこからでも相手を倒せる爆発力を秘めている。



シャドウ暴走は発動時のSPゲージ保持量に応じて継続時間が変動。発動時にコンボレシピを判断するのがやり込み要素となる。

雪子シャドウタイプ

雪子シャドウタイプはマハラギダインの汎用性が高くなることが利点。雪子は炎の舞を使用したコンボでのSPゲージ増加量が多いので、シャドウタイプであればコンボの締めにDマハラギダインを組み込みやすい。Dマハラギダイン後は雪子が、かなり有利な状態となり、火炎ガードキルを付加してからしゃがみDを使用した起き攻めに持ち込むことができるぞ。起き攻めで相手に攻撃をガードさせたら、ガード不能の炎攻撃から再度コンボをたたき込めるので強力な連係となる。また、マハラギダインからはシャドウ暴走を生発動して追撃も可能。バーストゲージを効率よく運用できるのも強みだ。



[illegible]

有名プレイヤーに聞く！ キャラクター情勢

稼働から一カ月半が経過し、キャラ情勢はどう変化したのか。気になる最新ランクを東西の強豪に聞いてみたぞ。

最新のキャラランクを関東のマーガレット使いでもあり、段位ランク全国1位の「タヒチ」、関西の強豪美鶴シャドウタイプ使い「ヤマシタ」のお二方に聞いてみた。関西では一撃が強力な千枝と美鶴のシャドウタイプがトップに挙がる結果に。一方関東では美鶴、アイギスが最強候補に挙がる結果となった。まだ稼働から間もないということもありここからどう変化するのか今後の動きに注目したい。

ヤマシタ氏

今作はシャドウタイプが優遇されており、ほとんどのキャラでシャドウタイプの方が強いと思います。ノーマルタイプがシャドウタイプと対戦すると覚醒を飛ばされることも多く、覚醒の恩恵を受けづらい点も大きい。個人的には美鶴シャドウタイプが最強。A、Bランクは団子状態。みんな強いですよね。

タヒチ氏

みんな強いけど美鶴とアイギスの2強。この2キャラは群を抜いてますね。シャドウタイプは暴走にバーストを使うため暴走コンボをミスるとラウンドだけではなく試合自体が絶望的になるのがネック。あと今作はミナヅキよりも皆月の方が強い気がします。1弱のマリーは伸び代はあるため今後に期待！

「ヤマシタ」氏キャラランク

キャラクター	ランク
千枝(S)、美鶴(S)	S
雪子(S)、真田(S)、ラビリス(S)、直斗(S)、陽介(S)、天田&コロマル(S)、順平(S)、ゆかり(S)、美鶴、アイギス、鳴上、ラビリス、雪子、ミナヅキ、直斗、真田、マーガレット、天田&コロマル、千枝、足立、皆月、シャドウラビリス	A
クマ(S)、鳴上(S)、アイギス(S)、りせ(S)、りせ、ゆかり、陽介、完二	B
完二(S)、順平、マリー、クマ、エリザベス	C

強↑

関西は全体的にシャドウタイプがノーマルタイプを上回る結果に。攻撃力が0.9倍であることや覚醒しないことなどの欠点を補って余りある能力を秘めているとのこと。

「タヒチ」氏キャラランク

キャラクター	ランク
美鶴、美鶴(S)、アイギス	S
鳴上、千枝、千枝(S)、雪子、雪子(S)、シャドウラビリス、皆月、天田&コロマル、足立、マーガレット、天田乾&コロマル(S)	A+
陽介、直斗、真田、真田(S)、ラビリス、ゆかり、ミナヅキ、りせ、ゆかり(S)、順平(S)	A
完二、クマ、クマ(S)、エリザベス、順平	B
マリー	C

強↑

関東は美鶴とアイギスの2トップに。足立やマーガレットといった追加キャラの活躍も目立っている。東西共に共通しているのは美鶴が最強、最弱はマリーという点

P4U2補足 シャドウタイプはまだまだ発展途上。シャドウ暴走コンボが形にならないとどうしても評価を受けづらい面があるので、各キャラ使いのこれからの研究が楽しみだ。前バージョンで活躍した直斗シャドウタイプや完二シャドウタイプの発展には特に期待したい

アーケード版『GGXrd』新バージョン稼働間近!

3月にアップデートが予定されている「GUILTY GEAR Xrd -SIGN-」(以下GGXrd)。ここでは新バージョンのロケテの様子などをお届けしよう。

GUILTY GEAR Xrd SIGN
© ARC SYSTEM WORKS

ギルティギア イグザード サイン
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：2014年2月20日(稼働中)
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net P-ras MULTI バージョン2

表記について 記事内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
- キャンセル
- Ⓙ……ジャンプキャンセル
- Ⓡ……ロマンキャンセル
- 【 】……ガトリングコンビネーションでのつなぎ

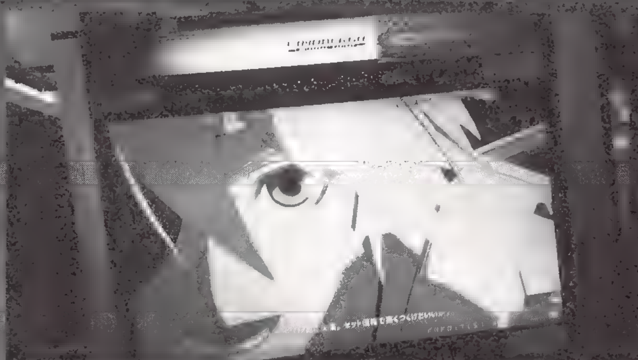
●用語の略称
- ガトリング……ガトリングコンビネーション
- ダスト……ダストアタック
- ロマキャン……ロマンキャンセル
- デッドアングル……デッドアングルアタック
- フォルトレス……フォルトレスディフェンス

アーケードに新キャラ3人が参戦!!

『GGxrd Ver1.10』ロケテストリポート

新キャラ参戦やバランス調整が施される新バージョン。2月実施のロケテストの模様をリポートしよう。

家庭用版が世界最大級の格ゲーイベント「EVO2015」のメイン種目にも選ばれ、かつてない盛り上がりを見せる「GGXrd」。2015年3月にはアーケード版のバージョンアップが予定されており、それにあたり2月には東京と大阪でロケテストが開催された。今回のバージョンアップの目玉はなんといっても家庭用からの新キャラ3人の追加。シン、エルフェルト、レオが満を持してアーケードに参戦するので、家庭用から始めたプレイヤーにもうれしい内容となっている。本稼働は3月に予定されているので、家庭用からのプレイヤーもぜひゲームセンターへ足を運んでみよう。



家庭用で登場した新キャラをゲームセンターの大画面で使えるのはうれしい! アーケード参戦にあたり性能には変更が入るものの、今までできたことはほとんど応用が効く模様。家庭用で練習して身につけたスキルをゲームセンターにも持ち込んで闘おう!



ロケテスト会場には有名プレイヤーも多く来場。あの「[illegible]」氏もザトーの変更点を確かめるようにプレイしていたぞ。

キャラ性能の変更は細かい点まで手が加わり、ゲーム全体の操作性の部分では先行入力の猶予を増やすなどの改善も施される予定。複数回実施されたロケテストでは事前に変更点の一部が公開されており、併せてユーザーに向けて感想のアンケートを募集していた。



変更点 Pick Up!

ゲーム全体に影響するシステム面では、細かく変更が多くなる。そのなかでも一番影響が大きいと思われるのは、ボタンやレバーの先行入力の猶予が1フレーム延長されるのだ。今まで2フレームの猶予しかなかった入力受付時間が3フレームとなったことにより、目押しが必要な時の技が[illegible]やすくなる傾向に



[illegible]



[illegible]

ロケテスト情報 [illegible]いので、相手を弾くにはほぼ密着に近い必要があるようだ。また、ファウストの愛など自分へ攻撃[illegible]

バージョンアップ前にしっかり理解しよう!
新キャラ3人の性能&変更点をチェック!

アーケードに新登場するシン、エルフェルト、レオの基本情報&変更点を紹介。本稼働に備えてキャラの概要を把握しておこう。



シン＝キスク

カロリーを消費して闘う腹ペコファイター

シンはカイ＝キスクとディズィーの間に生まれた子どもで、人目につかぬようにソルに預けられ育てられた。見た目に反し実年齢は10歳未満であり、精神的にはまだまだ幼い男の子だ。バトルスタイルとしては[illegible]が得意。大きな旗を武器にしており、SやHS系統の攻撃はリーチが長く攻撃力が高いぞ。必殺技はシン固有のカロリーゲージを使って繰り出す技を多く備えている。カロリーゲージを消費しつつ必殺技から別の必殺技や覚醒必殺技にもキャンセル可能で、高火力コンボを構成できるのだ。新バージョンでは、エルクハントの攻撃判定が大きくなった影響で足払いから連続ヒットしやすくなるように。ホークベイカーは遠距離でヒットさせた場合、近距離ヒット時より吹き飛び量は少ないが、相手を浮かす性能が追加。また、受け身不能時間は近距離版と同じとなっている。エルクハントは空中ヒット時に相手との距離が離れないので、足払い→エルクハント→ホークベイカー～各種追撃といったコンボを狙えそうだぞ。画面中央での足払い先端からなどは、エルクハント→ホークベイカー→[illegible]～といった構成を試してみる価値がありそうだ。



必殺技を多用してカロリーゲージが無くなるとお腹が空[illegible]盛りだからな」でカロリーを回復しつつ闘おう。



[illegible]

ついにACデビュー! 届け! 私の恋心!

家庭用からの逆移植となるエルフェルト。新要素としてコンフィールの構え→ショットがカウンターヒット時に相手を浮かせる性能が加わっている。カウンターヒット後はパーフェクトリロードからもう一度ショットで追撃することが可能。また空中カウンター時の受け身不能時間も伸びているため[illegible]が上がっている。ジャンプDは地上の相手にヒットした際もダウンが奪えるように変更された。画面端であれば地上の相手に対して空中ダッシュ【ジャンプS→ジャンプHS→ジャンプD】で浮かせてからさらに連続技を狙うことができる。弱体化点としてはベリーパインを投げた後に相手の攻撃を食らってしまった場合、爆弾が消えてしまうように変更された。また、投げたベリーパインは相手に攻撃されると弾かれてしまうため、投げた後も相手の行動を読みつつ動く必要がある。全体的にマイルド調整となっているが、画面端の連続技からのコンフィールの構え→MAXショットを絡めたセットプレイや、ダウンを奪いやすい空中コンボなど、強みの部分に大きな変更はないため、家庭用で使っていたプレイヤーは違和感なく新エルフェルトを使うことができるだろう。



コンフィールの構えからのショットを対空として使った場合にカウ[illegible]しいエルフェルトにはダメージソースが増えるうれしい変更点だ。

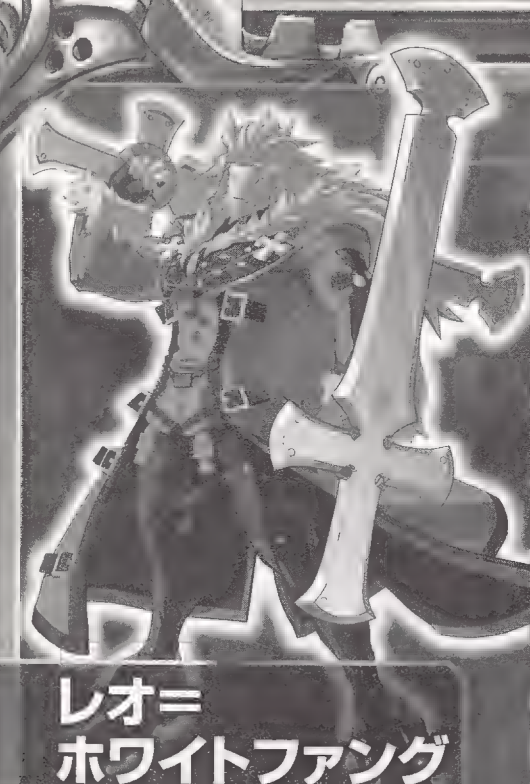


ブライダルエクスプレスは空中版[illegible]ているときはロマンキャンセル[illegible]



エルフェルト＝ヴァレンタイン

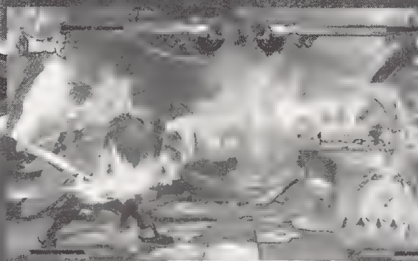
[illegible]



豊富な攻撃手段と自尊心に溢れる王様！

レオ＝ホワイトファング

レオは家庭用『GGXrd』のストーリーモードで初登場。カイとは気易い友人かつライバルの関係であり、カイと共に作中に存在する巨大国家を治めている王様だ。戦闘面では、飛び道具や突進攻撃や無敵必殺技に加え、特殊な構えモーションや当身技など、あらゆる攻撃手段を装備している。しかし基本的な攻防に必要な行動はわかりやすく、覚えてしまえばキャラクターの操作は簡単な部類だ。バトルスタイルとしては、レオはダッシュの移動距離が短いので地上戦はじっくりと立ち回り、リーチの長い攻撃や飛び道具を用いてペースを作っていく形になる。その中からスキを見て一気に間合いを詰める突進攻撃や、中間距離で便利な立ちKなどでチャンスを作っていく戦法が有効だ。家庭用からの変更点としては、飛び道具のグラヴィエットヴァーダの強化が目を引く。S版、HS版ともに下方向への判定が厚くなり、S版はリーチが長くなるように。S版は遠距離で相手に与えるプレッシャーが増加し、相手を動かす意義が大きい。判定の強化によって姿勢の低い技にも当たりやすくなるが、グランドヴァイパーなど極端に姿勢が低くなる技にはかわされてしまうので注意が必要だ。



自尊心があまりにも高いレオ。↓＋Pでは彼のオーラが形となり頭上の相手を攻撃するぞ。新バージョンでは立ちKからつながるので、空中コンボで相手を拾う用途でも役立つ技だ。



ブリュンヒルドの構え中に出せる当身技のカーンシルトは、出始めに黄色ロマンキャンセルできるようになった。レオの近距離のオフェンス能力はかなりの発展が期待できそうだ。

アルカディアライターが切る！
『GGXrd Ver1.10』ロケテインプレッション

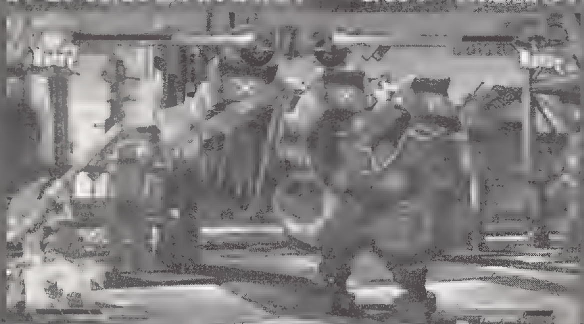
アルカディアライターももちろんロケテストに参加！　家庭用から新バージョンへの変更の特徴や、プレイした感触をお伝えしよう。

コイチ インプレッション

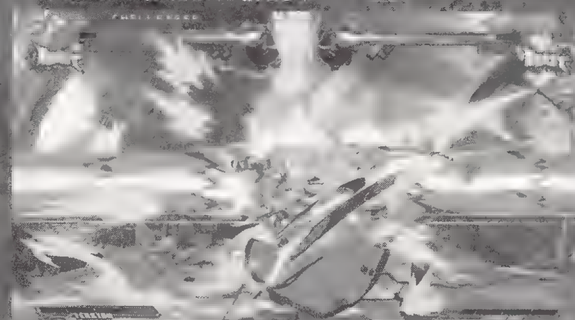
今作のロケテストでもっとも感じたのはバトルディレクター関根氏も言っていた"拡張"という点。システム面では先行入力フレーム増加による各種リバーサルや連続技の簡易化と、飛び道具に対するブリッツシールドで相手が近くにいた場合に弾くことができるという変更点が加わったのが大きい。飛び道具を重ねて起き攻めしてくるキャラに対してリバーサルでブリッツシールドを狙うか、ブリッツシールド読みの行動を取るか、という新しい読み合いが発生するようになっていますね。各キャラ調整もこれまでの連続技や起き攻めは残しつつ、新要素が加わっているので、新しい戦術を考えるのが楽しそう。まさしくゲーム全体が"拡張"された印象を受けました。全体のキャラバランスは上と下の差が縮まっているように感じたけどその中でも注目のキャラはラムレザルとエルフェルト。2キャラともキャラパワーが高く可能性を感じました。やはり可愛いは正義なのでしょうか。僕もゲームセンターでの生活が始まりそうです。

H.H インプレッション

家庭用版はPS3でシンをメインキャラにしていました。生粋の現役アーケード格闘ゲーマーとしては、やっぱりゲーセンの大画面筐体に持ちキャラが来ると本当にうれしいですね！　オンライン対戦のランクマッチでは10時間ぐらい連続でプレイし続ける夜もあり、10段になるぐらいにはやり込んだのでアーケード版ではその成果を生かして参戦してみたいです。ゲーム全体としては、先行入力猶予の延長が肝といったところ……。使いたい時に出したい技をちゃんと出しやすくなることで、キャラを動かす上でのミスはかなり軽減されるでしょう。起き上がりなどのリバーサル必殺技も出しやすくなるんですが、そうなってくると起き攻めの読み合いというか"質"が変わってくるので今後どう影響するかが楽しみです。個人的には空中受身はボタン押しっぱなしでできるようになるといいな、と……。この原稿を書いている今もロケテスト実施中ですので、アンケートに書いて出してきます（笑）。



M＆Sコンフィールを構えるからの射撃が強化され、遠距離戦と正確な対空に厚みが増したエルフェルト。これまで培ってきた技術をゲームセンターで発揮しよう。



レオの[illegible]ではシンがレオのどこ[illegible]ています。突進技でおもしろいように[illegible]ついてか[illegible]この[illegible]持ちよくなりましょう！

変更点補足 [illegible]

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第57回

15年間ありがとうございました

結びに代えて

いよいよ、定期刊行物としてのアルカディアの最終号となりました。今に至る歴史を刻んでこれたのは、ひとえに読者の皆様のご支持、関係各社のご協力あってのものです。よくぞここまでお付き合いくださったとお礼申し上げます。あっという間の15年でした。

新声社を離れた我々が当時のアスキーに独立愚連隊のように押し掛け、ゲーメストでのノリそのままに編集部設置のゲーム筐体で騒ぎ、当時隣だったB's LOG編集部から早速苦情を入れられたことを昨日のように思い出します。そんな我々の移籍を取り持ってくれたのが、はやし様こと林 久徳初代編集長。

アルカディアという誌名はロイヤルホスト若林店で、当時まだ副編集長だった猿渡2代目編集長、現霜田副編集長と付けました。

ムックとしての初号の表紙は『餓狼 MARK OF THE WOLVES』でした。月刊誌としての初号の表紙は『メタルスラッグ3』。あまり昔のような気がしませんが、私がそれらをプレイしていたゲームセンターは全部閉店。やはり寂寞とした思いが心に去来します。

店舗が減り続ける厳しいアーケードゲーム業界にあって、それを盛り上げる立場にある我々がここでリタイヤするのは誠に無念ですが、抗いがたい時代の流れということで致し方ありません。

今年は対戦格闘ゲームの当たり年で、我々の活動への期待もそれなりにあるのだと思いますが、それは事業を引き継ぐかもしれない弊社別部署に乞うご期待ですね。

この先の攻略本は、これまで通りであり続けることに限界があるのは疑いの余地がありません。もとい既に限界が訪れていた、ということを、ここに告白しておきます。

しかし、最後まで従来通りの紙の本として販売する以外の有効な選択肢を持ち得ませんでした。

これまでは攻略本は出版社のビジネスでしたが、今後も攻略本というものが必要なら、ビジネスモデルの転換が必要です。

事態がここに及んでは、攻略本に代わるものを作る役割を業界を挙げて創出する必要があるのかもしれません。

攻略サイトによって肩代わりされている部分は大きいですし、攻略本がありさえすればゲームが盛り上がるというわけではありませんが、攻略雑誌、攻略本を作り続けてきた立場としては、そうした面含めドラスティックな変革によってエコシステムが再構築される日が来ることを願っています。

杉田 哲朗

本誌編集長。就任時の言の通り、ついに定期刊行物としての歴史に幕を下ろしてしまいました。ごめんなさい。

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
　古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2014年12月21日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
GuiltyGear -Xrd SIGN-	ザトー	2,482,500	そ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	スレイヤー	3,525,000	う	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アクセル	3,343,000	か	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ミリア	3,244,800	P	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅱ	7,662,544,760	fufufu	ALL 残5 45:23:90	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅰ	11,844,439,816,790	GFA2-ISO	ALL 残×5 ver1.03	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Z	11,646,886,587,610	GFA2-ISO	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん（東京）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	92,770,129	ロアーヌ公爵AKF	ALL 残×6 ボム×3 魔導の欠片全回収	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	94,765,260	AFO	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	91,272,919	TEN	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ! VER.B	アクション技能検定	115,840	UMC(新宿鮒)	ALL 連射器具使用	個人申請 ゲームスポット21（東京）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Jゾーン	334,054,900	七蛛@あやなミ社長改二	ALL C-F-J ノーミス	個人申請 ゲームコーナー東部（宮城）
	ジェネシス Iゾーン	208,731,800	みさき@愛ゲネシスさやか	ALL A-D-I	個人申請 タイトーステーション上野アメ横店（東京）
	セカンド Vゾーン	165,135,450	A.BOY	ALL	個人申請 G-pala あべの（大阪）
	ネクスト Kゾーン	226,460,850	ねこび	ALL C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	外伝 Jゾーン	268,561,600	STT㊝	ALL C-F-J ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 Kゾーン	262,327,300	STT㊝	ALL C-F-K ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 Lゾーン	235,729,930	STT㊝	ALL C-G-L 祝4周年	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
デススマイルズ	フォレット・通常	534,703,776	SPE@フォレットLOVE	ALL 同付 予選3.09	Game in えびせん（東京）
虫姫さまふたり Ver1.5	マニアック・レコ	1,047,258,714	Clover-TAC	ALL ノーミス	Game in えびせん（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプB・パワー	2,095,572,651,496	KAKSTR@まだ続けます	点滅ALL ヒバチ撃破 残0	個人申請 ビデオゲームミュージアムロボット（埼玉）
雷電Ⅳ for NESiCAxLive	オリジナルソロ	63,989,670	KUDZILLA@鯨元帥	2周ALL(全10面) フェアリー	個人申請 ポート24 幸田店（愛知）
	ライトソロ	28,536,620	KUDZILLA@鯨元帥	ALL(全5面) フェアリー	個人申請 ポート24 幸田店（愛知）
19XX	モスキート	19,969,600	ZFC-F° CM	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
F/A	5WAVE	2,081,600	JMB-CYR-せたろ〜。	ALL F-16 5面 66000	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
クイズ&バラエティ すくすく犬福2 〜もっとすくすく〜		514,300	クイズゲームラブ。naQsis-小夜さよ	ALL 正解率94.77% 犬福少女なし	個人申請 岐阜レジャーランド穂積店（岐阜）
ターボフォース	新Ver.	1,709,100	まつお(新ver.)	3-2	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
デッドオアアライブ2ミレニアム	サバイバル	54,831,356	FYO	100人抜き アイン	個人申請 ゲームコーナー東部（宮城）
ハイパーデュエル		2,913,144	AFO	ALL ノーミス リサ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ハットリス		set=240	SAL	999999pts 連必付	Game in えびせん（東京）
バトルサーキット	イエロービースト	63,676,100	ありがとうハイスコア G.M.C.DUO㊙	ALL 残0 残11576コイン	個人申請 フリッパーズクラブ（大分）
パワースマッシュ2	ダブルス	17,852,800	ETC-TAC&三茶鮫	ALL 連付 エンクイスト&ヘンマン	Game in えびせん（東京）
ワールドヒーローズ2	C・キッド	9,428,200	前園セブン	ALL 連同付 オールパD×12	Game in えびせん（東京）
	カーン	9,063,700	DKO	ALL P×23	個人申請 G-pala あべの（大阪）
	ブロッケン	9,288,200	DKO	ALL 連同付 P×22 D×12	Game in えびせん（東京）
わくわく7	ティセ	35,414,200	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
極上パロディウス	マンボウ	4,926,600	CBてんぷら@ユメノトビラ	ALL 連付	Game in えびせん（東京）

2015年1月18日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade		5,040,800	UMC(新宿鮒)	ALL 2本先取 Ver.1.09 ドロー×1	個人申請 ゲームスポット21（東京）
GuiltyGear -Xrd SIGN-	ベッドマン	2,985,800	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ! VER.B	アクション技能検定	116,010	UMC(新宿鮒)	ALL 連射器具使用	個人申請 ゲームスポット21（東京）
	ペンゴ!	227,719	UMC(どじっこふなっこ)	ALL 1ミス 揃えまくれ×14	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅱ	7,874,853,700	fufufu	ALL 残4 45:30:98	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
	BOOST・TYPE-Ⅲ	7,325,476,140	SOGO@KW462TR	ALL 残5クリア タイマー 46:20	個人申請 Hey（東京）
	BOOST・TYPE-Z	6,968,775,410	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL ノーミス	デイトナⅢ（埼玉）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	8,506,574,490,750	RET	ALL 残2	個人申請 Hey（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Z	114,516,510	しゅみっと	ALL ノーミス BC3833 ver1.03	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅰ	12,230,649,664,590	セルディア(SEL)	ALL	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズあり	94,733,480	AFO	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	93,033,599	AKF@ありがとうハイスコア集計	ALL 残×6 ボム×3	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	94,818,320	AFO	ALL ノーミス	個人申請 ROUND1 京都河原町店（京都）
	アーケード・ケイ・カスタマイズあり	94,698,200	AFO	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・マリア・カスタマイズあり	95,087,130	AFO	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・マリア・カスタマイズなし	91,046,377	KTN-HOM ハイスコアに感謝	ALL ノーミス	個人申請 バイパスレジャーランド藤江新館（石川）
	アーケード・リリスの悪夢・カスタマイズあり	94,609,680	AFO@お疲れ様でした	ALL ノーミス	個人申請 ROUND1 京都河原町店（京都）
	アーケード・リリスの悪夢・カスタマイズなし	91,358,738	KTN-HOM 万感の途	ALL ノーミス	個人申請 バイパスレジャーランド藤江新館（石川）
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	58,079,898	AKF@30年間ありがとうございました	ALL 残×6 ボム×4	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）

ハイスコア通信

●アルカディアでのスコア集計終了、とても残念に思います。思い起こすといろいろありました……。当店にお寄りいただいたすべてのお客さまに……業界を支えている皆さまに感謝!!（東京／グッデイ21）　●キングオブ締切、本当にお疲れさまでした！（東京／ Game in えびせん）　●ありがとう電波新聞社、ありがとう新声社、ありがとうエンターブレイン、ありがとうすべてのハイスコアラー。愛する者よ死に候え。（高知／えの木）

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
カラドリウスAC	[illegible]	57,168,198	KTN-HOM また風は吹いています	ALL ノーミス	個人申請 ハイパスレジャーランド藤江新館（石川）
	オリジナル・リリスの悪夢・カスタマイズなし	58,145,459	KTN-HOM 君の銀の庭で♪	ALL ノーミス	個人申請 バイパスレジャーランド藤江新館（石川）
スピカアドベンチャー		45,632,050	G.M.C げえむのごんちゃん	ALL 連同付 20万×11×18	えの木（高知）
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	アサルト Iゾーン	211,995,300	KENO	ALL A-D-I	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	アサルト Vゾーン	227,498,100	七蛛@あやなミ	ALL O-R-V ノーミス	個人申請 ゲームコーナー東部（宮城）
	アサルト Wゾーン	267,008,800	KENO	ALL O-S-W	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	アサルト Xゾーン	313,812,100	KENO	ALL O-S-X	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	アサルト Yゾーン	240,595,410	おみそ@ピラニアはゆるしません	ALL Q-U-Y ノーミス	個人申請 ゲームコーナー東部（宮城）
	オリジン Vゾーン	166,230,300	A.BOY	ALL	個人申請 G-palaあべの（大阪）
	オリジン Wゾーン	201,983,100	IML-星白金-YUJ	ALL P-S-W ノーミス	デイトナⅢ（埼玉）
	オリジン Xゾーン	230,252,050	PSEX-よどさん	ALL P-S-X ノーミス	デイトナⅢ（埼玉）
	セカンド Hゾーン	162,173,500	A.BOY	ALL	個人申請 G-palaあべの（大阪）
	セカンド Iゾーン	150,936,500	A.BOY	ALL	個人申請 G-palaあべの（大阪）
	セカンド Yゾーン	144,380,680	T³-CYR-ATS	ALL Q-U-Y	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	セカンド Zゾーン	212,414,050	T³-CYR-ATS	ALL Q-U-Z	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	ネクスト Hゾーン	189,446,700	KU@AKIBA	ALL 集計、お疲れ様でした！	個人申請 Hey（東京）
	ネクスト Iゾーン	169,178,000	KU@AKIBA	ALL ミカドさん 有難うございました	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Kゾーン	227,257,050	ねこぴ	ALL C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	フォーミュラ Kゾーン	228,480,700	ねこぴ	ALL C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	外伝 Jゾーン	268,567,900	STT⑭	ALL C-F-J ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 Kゾーン	262,839,100	STT⑭	ALL C-F-K ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 Lゾーン	236,409,330	STT⑭	ALL C-G-L 熱い戦いをありがとう	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝 Xゾーン	282,406,800	NIKUO	ALL P-S-X	個人申請 名古屋レジャーランド大高（愛知）
	外伝 Xゾーン	283,579,100	NIKUO	ALL P-S-X	個人申請 ポート24幸田店（愛知）
	外伝 Zゾーン	271,990,900	LOS	ALL Q-U-Z	個人申請 アミューズメントスクウェアチャンス笹口店（新潟）
デススマイルズ	フォレット・峡谷有り	667,904,766	太蓌@俺達のスコア争いは、これからだ！	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
	フォレット・通常	556,806,974	太蓌@スコアが出たという話だったんじゃよ	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
トラブルウィッチーズ for NESiCAxLive	ゲロゲロ・シンフィ	153,914,890	BBA	ALL 1ミス	個人申請 G-Stage七隈（福岡）
	ゲロゲロ・プリル	161,901,280	BBA	ALL ノーミス	個人申請 タイトーステーション天神（福岡）
	ゲロゲロ・ユーキ	145,977,190	BBA	ALL 2ミス	個人申請 G-Stage七隈（福岡）
怒首領蜂最大往生	タイプA・レーザー・陰蜂	1,224,537,165,005	KSG@最初で最後の申請	5-陰 第1形態で終了	個人申請 ビデオゲームミュージアムロボット（埼玉）
斑鳩 for NESiCAxLive	PROTOTYPE・NORMAL	35,526,830	ゆる	ALL ノーミス	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
雷電Ⅳ for NESiCAxLive	オリジナルソロ	69,334,010	フェアリーラブ。2015	ALL フェアリー ノーミス 残ボム0	個人申請 EAGLEⅡ（北海道）
F/A	5WAVE・連付	2,090,300	DBS	ALL 連付 F-16	グッデイ21（東京）
V・V		37,079,650	俺の歴史にまた1ページ。KizM	2周ALL 1周1030万ノーミス ALL⑦	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
イメージファイト		1,773,700	また3-2まつお	3-2連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ストライカーズ1945Ⅱ	フライングパンケーキ	3,457,400	y.Saito	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
ストリートファイターⅡ	リュウ	1,849,800	JMB-㊛	ALL P×21	グッデイ21（東京）
ストリートファイター ZERO3	アドン	6,745,800	江藤 恵	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
スリルドライブ2	USA	3'43"29	RRL-渋谷 英毅	完走 トラック	個人申請 神奈川レジャーランド厚木店（神奈川）
	ヨーロッパ	3'17"94	RRL-渋谷 英毅	完走 トラック	個人申請 神奈川レジャーランド厚木店（神奈川）
ソーラーアサルトリバイズド		1,932,400	みんなのソーラーアサル党	1周ALL ロードブリティッシュ	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
ソニックウィングス	AJ-37	1,714,500	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	IDS	1,630,600	AXIOM-せのん	2周ALL B×8 ロケット×2	個人申請 G-palaあべの（大阪）
ターボフォース	新Ver.	1,856,700	まつお（I.O）	3-4	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ダッシュ野郎		304,340	VERTEX-Y.W	ALL	Game in えびせん（東京）
デッドオアアライブ2ミレニアム	サバイバル	57,304,115	FYO	100人抜き アイン	個人申請 ゲームコーナー東部（宮城）
テトリス・ザ・グランドマスター		8'48"60	777	ランク:GM Points 236,554	個人申請 Pier21小平店（東京）
テトリス・ザ・グランドマスター3	CLASSIC-MASTER	4'41"95	KAN(14)	ランク GMオレンジ スコア:249208 ありがとうピア21	個人申請 Pier21小平店（東京）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,217,300	三茶鮫	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
ネビュラスレイ		2,960,660	hamami	ALL 連付	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
バイパーフェイズ1	旧Ver.	11,875,924	りゅうさん、えびさんに大感謝！らしあめ	ALL 連付 100%×6	Game in えびせん（東京）
ハットリス		set=234	SAL	999999pts 連必付	Game in えびせん（東京）
バトルサーキット	イエロービースト	63,852,000	目標に届かず。無念。G.M.C.DUO ㊗	ALL 連同付 残0 残11616コイン	個人申請 フリッパーズクラブ（大分）
ぷよぷよ通		1,443,921	NPK-drapom(POM)	1034Blocks	ゲームBOX.Q2（愛知）
ライデンファイターズ2	ビーストウイング	110,275,930	元団長@家族、友人、お店の皆様に感謝！	ALL 2P側 連付 真ボス	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
ワールドヒーローズ2	マキシマム	9,435,100	前園セブン	ALL ALL ⓅD×12	個人申請 G-palaあべの（大阪）
わくわく7	ティセ	36,650,100	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
空牙	シルフ・連付	5,071,870	シエンタ@UGF	2周クリア ノーミス	個人申請 G-palaあべの（大阪）
首領蜂	Bタイプ	61,292,220	FCM(エフシーエムと読みます)-お師匠	ALL 必付	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）

参考スコア

※以前に集計対象としない旨の発表をした『エアラインパイロッツ』について、再度申請があったので参考スコアとして掲載します。

エアラインパイロッツ	フライトモード 初級	100点	AKJ	フライトモード 初級 マニュアル ALL	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）
	フライトモード 中級	99点	AKJ 寿ちくわ	フライトモード 中級 マニュアル ALL	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）
	フライトモード 上級	100点	AKJ@最後の記念	フライトモード 上級 マニュアル ALL	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）

不定期刊化に関する重要なお知らせ

前号で既報の通り、弊誌『アルカディア』は今号の168号をもって定期刊行を終了し、不定期刊行化します。

それに伴い、当「ハイスコア全国集計」のコーナーも連載終了となります。これまで当欄へご投稿いただいたプレイヤーの皆さま、そしてそれをサポートしてくださった店舗スタッフの皆さまには、この場にて感謝の言葉を申し上げます。

各ゲームセンターの中で出されたハイスコアを、雑誌などゲーム関連メディアが集計し、全国トップのスコアを出したプレイヤーを顕彰する風習は古くから存在し、その歴史は30年以上にも及びます。全国1位のスコアを目指し、一つのゲームを極限までやり込むというプレイスタンスは、魅力的な攻略パターンを生み出し、さまざまなゲームの秘めた面白さ、遊び方の可能性を引き出してきました。

本誌におけるハイスコア集計は、ここで一つの区切りを迎えます。しかしハイスコア文化そのものが消えるわけではありません。

また、我々もハイスコア文化を振興し、後世へと健全な形で残すべく、新たに動き始めています。どのような形になるかは現時点では分かりませんが、2015年3月中に弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）にて発表いたします。ご期待ください。

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●20年にもわたるライフスタイルに終止符が打たれたわけで、喪失感は大きなものがあるけれど、20年もの間かかわってきたことで喪失したものもまた、同じぐらい大きなものがあるのかもしれないということに思い当たる。そして、この選択を取ったことで得られたものもある。差し引きで?（杉田）

●創刊から誌面のデザインを見守らせていただきました。制作に携わる者同士の魂の交流、校了間際のアクシデントを間一髪で切り抜けたことなど、思い起こせばさまざまなことがありました。雑誌は無くなりますが、みんなの魂はこれからも生き続け、さらなる進化を遂げるでしょう。また会いましょう。（大里）

●メスト時代も入れるとあっという間の22年。最後っぽくないですが我々が作る誌面は今号で最後です。読者の皆さん、関係各社の皆さま、今までありがとうございました。これを機に、一般人として人生二度目のゲーセンデビューを双子の息子たちと共有できると思えば、まぁ悪くはない、か?（悪代官霜田）

●ここ10年間、国内における競技ゲームコミュニティの育成と定着に成功した外部メディアって、"アルカディアと闘劇"ぐらいじゃないでしょうか。だから、格ゲーはしぶとい。その直系として水を撒き続けるつもりなので、さよならは言わないよ。また何処かで会いましょう。（ハメコ。）

●刊行形態が変わり、今後はいつ出せるか分からないし、出せないかもしれない。でも"あえて"前向きにいきたい。本じゃなくたってWebや配信といった形でひょっこり再会できるかもしれない。俺はじじいになってオムツしてでもゲーセン行きたいんじゃぁあ! またいつか会おうや!!（妖怪itakyoじじい）

●ども、闘劇おじさんこと元・編集者の安藤です。最近、格ゲーを主に活動するプロゲーマー、界隈の勢いを感じます。格ゲーはアーケードゲーム、そしてゲームセンターコミュニティが基盤となっている部分も大きいので、まだできることがあるハズ……。同人誌でも作ろうかなぁ。ぱいちっ（アイダカラ&ぅ）

●「ヨーコ」、「RPG」、「俺はど」と、ここに来て念願の単行本が続出! 特に「俺は波動拳をあきらめない」は事実上押切蓮介先生の手で息を吹き返したコンテンツといえるでしょう。五年経っての刊行は感慨深いもの。これからもさまざまな形でゲーム文化を盛り上げていきたいものです。（松D）

●ここ数年は「アルカディア」を応援する気持ちと、いまの在り方でいいのかという疑問の狭間で揺れ動きながら、「新しい企画を出そう」と言い続けた。出版不況だのゲーセン冬の時代だの言う前に、前向きに新企画を出すべきだと思ったから。形にできた企画はほんの少し。悔いは大きい。（松浦恵介）

●昔から親しんできたアーケード専門誌がこのような状況になってしまい本当に残念ですが、JAEPOで発表された新作や、ユーザーが盛り上げ続ける名作など、まだまだゲーセンには楽しみが詰まってます! 私自身も、これからは別の形でゲーセンを盛り上げられるよう頑張りたいと思います!!（新藤GO）

●ライターとしてこの本に関わり十余年。格闘ゲーム、TPS、カードゲームなどなど、さまざまなジャンルのゲーム攻略を書かせていただきました。本誌のライターとして登場するのはこれで最後になりますが、アーケードゲームはこれからも続けるので、またどこかでお会いしましょう!（age）

●ゲームとの付き合い方は立場によってさまざまですが、みんなゲームが大好きだという気持ちは変わりません。僕もこれからどういった形でゲームと付き合っていくかは分かりませんが、ゲームが好きという気持ちは変わらないでしょう。またどこかでお会いできる日を楽しみにしています。（中村）

●『KOF2001』から14年関わりましたが、自分の仕事で心に残ってるのは、初めてウメハラ氏を表紙にした号と『KOFMIA』攻略。後者は決してユーザーが多い作品ではなかったけど、本気の"好き"は記事からにじみ出ると勉強になりました。「さみしいもんだね」とはまだ言いたくない。（ケンちゃん）

●大須ゲームスカイが35年の歴史に幕を閉じました。自分の人生の10年近くを過ごしたゲームセンターでした。2年前、自分はスカイ店員からアルカディア編集部員になりました。最後まで未熟なままでしたが、少しでもこの業界に恩返しができたのであればそれだけで自分は満足です。（元スカイ店員寺田）

●アルカディアライターとして活動して8年以上が経ちました。今月でライター活動も一区切りとなりますが、私自身は格闘ゲームをまだまだ続けるつもりですし、今後も何かゲーム攻略に携わっていきたい所存です。もしよかったらTwitterもフォローして話しかけて下さいね!!（伝説のオタク）

新スキル



STAFF

■編集主幹　浜村弘一　■発行人　青柳昌行　■編集人　坂本 武郎
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／松浦 大輔／新藤 剛／中村 翔／寺田 智
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／いちみやひろし／ウメハラ／H.H／げっつ☆先生／ケンちゃん／コイチ／C・LAN／JOKER／スズキド／タケヤマ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／ちゃんおい／伝説のオタク／のどぐろ／福士／ブンブン丸／凡／魔法のランプ／マンモス丸谷／モリカワ／よるよる／レイジ
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆／株式会社エストール
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画家（五十音順）　天野シロ／今井神／押切蓮介／藤丸あお／幸宮チノ
■マーケティング企画局　高津 利浩／堂前 秀隆／福島 慶総／鈴木 孝司／水田 誠
■広告本部　水本 九州男／山田達夫
■宣伝本部　池田 敦子／浅川 貴之
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／請地 良介／今井 達弘
■業務サポートグループ　原 正典／渡辺 千恵子
■制作室　黒井 伸哉／岡 寛之／上村 舞

「アルカディア」刊行形態変更のご案内

2014年12月3日より、「ファミ通.com」内にアーケードゲームカテゴリを開設いたしました。

カテゴリ開設でアーケードゲームに関する情報を選択的に閲覧できるようになり、利便性が向上。情報の速報性の保持・情報量の増加、プロモーションビデオ・プレイ動画の紹介も実現され、アーケードゲームユーザーの皆様のゲームライフをより豊かに、幅広くサポートできるようになりました。

「ファミ通.com」内へメインステージを移すに伴い、「アルカディア」（偶数月30日発売）は2015年2月28日刊行分以降より、刊行形態を不定期へと変更させていただきます。

今後のアーケードゲームに関する情報については、「週刊ファミ通」や「ファミ通.com」などの媒体を使って行ない、各タイトルをより掘り下げてご紹介する際に、専門誌として「アルカディア」を刊行する形になります。これまで以上にユーザーの皆様へ多様な情報をお届けする予定でございますので、どうぞご期待ください。

「アルカディア」電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
support@ml.enterbrain.co.jp

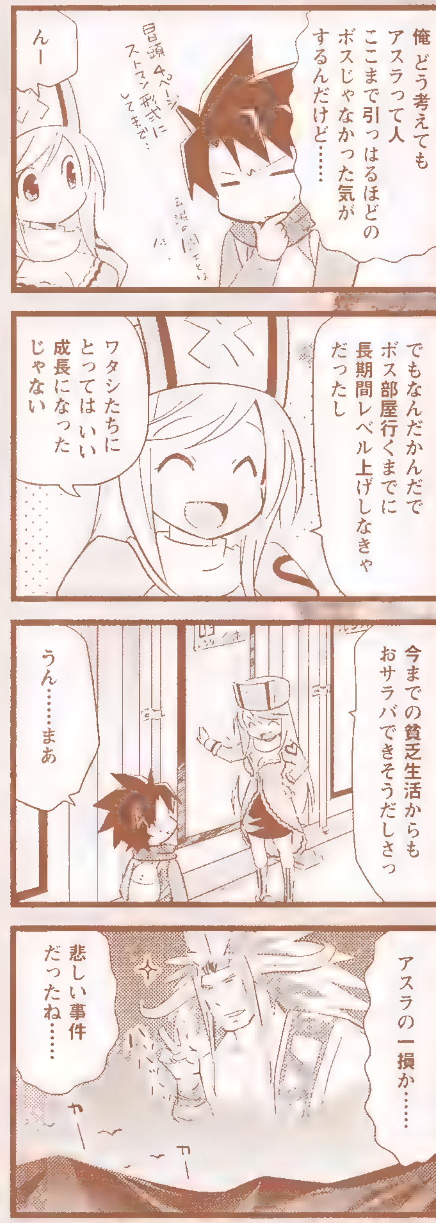
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

アルカディア4月号 [No.168]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.168
第16巻 第2号 通巻第168号 平成27年2月28日発行・発売（偶数月30日発行・発売）
雑誌11447-04
■発行／株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3　0570-060-555（ナビダイヤル）
■企画・編集／エンターブレイン 〒102-8431 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア

「RPGの彼女」単行本発売は3月30日！ これからも応援よろしくお願いします！

アスラ道場のクエストをクリアした!!







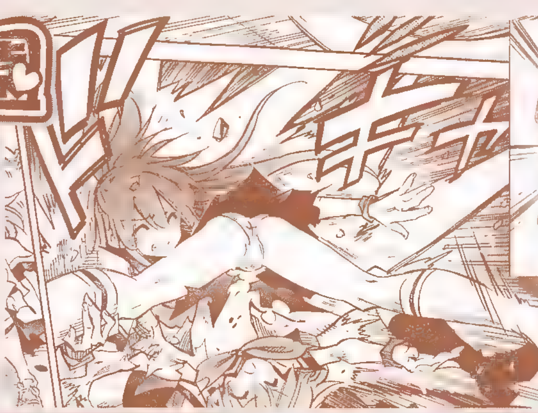
【行政】国家作用の一つで、司法と立法と並ぶ。国など公共団体がする活動をさす。「執行」ともされ、国は基本的に行政権を持つ。

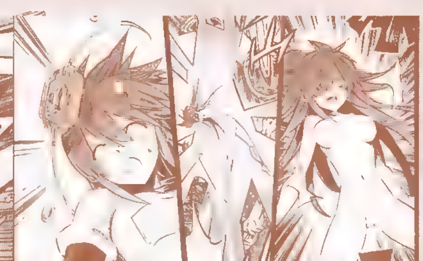
【生徒会の一存】葵せきな原作のライトノベル（富士見書房刊）。累計600万部をほこる大ベストセラー。

召還！剣豪学園!!

美少女熱風剣奇伝単行本発売！
神コミックの真髄ここにあり!!

2012年から2年以上の連載をほこる今井神先生の「召還！剣豪学園」の単行本が発売中！ バトルとシリアス展開満載のストーリー編はもちろん、連載当初の四コマコミックも余すところなく収録!! 描き下ろしなど、単行本独自のスペシャル企画にも注目せよ!!

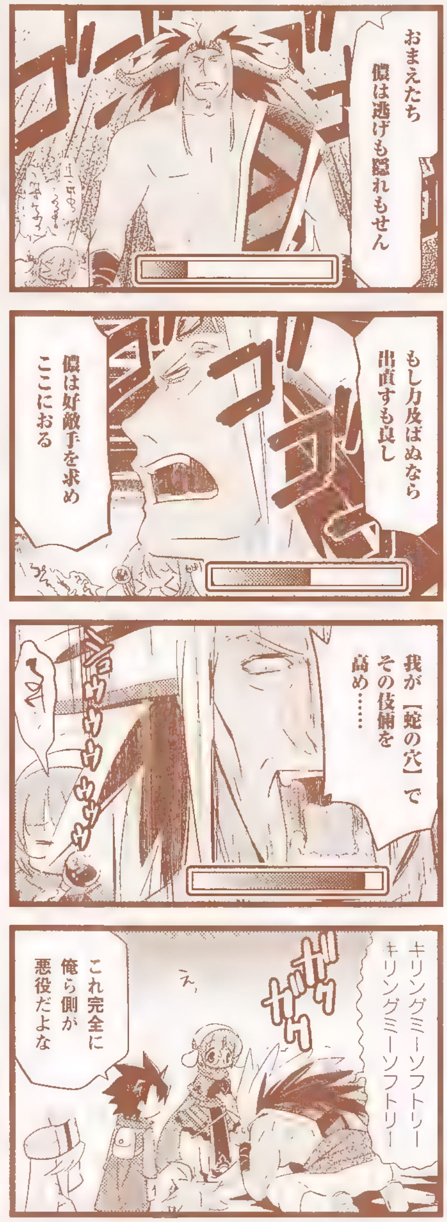




熱いバトル、友情そしてお色気も満載!! 伝説の神コミックを見逃すな……！

B6判 76ページ 定価690円+税

目の前にせまる



【ため技】格闘ゲームやアクションゲームで、一定の入力を固定することでコマンド（命令）が成立する技のこと。

賢者の慈悲



【慈悲】仏教用語では生命に対して分け隔てなく接する心をいう。言葉としてはあわれみや憐憫の意思をさす。

ぶっぱ上等



【ぶっぱ】「ぶっ放し」の略。主に格闘ゲームで威力の高い技を狙っていくスタイルのこと。あるいはハイリスクハイリターンの攻撃をすること。

GAME

『BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA EXTEND』、早期購入特典情報！

http://www.blazblue.jp/cp/

右ページカコミでお伝えした『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND』の購入特典情報をこちらでお届けする。

気になる早期購入特典はファンには堪らない！　かわいらしくデフォルメされたラバーストラップ。デザインは『BLAZBLUE』コミカライズ作品「BLAZBLUE リミックスハート」の作画を担当した「スメラギ」先生。それぞれのハードで対応キャラが違うので確認しておこう。また、特典は早期購入限定となっているので、必ず手に入れたい方は今すぐの予約をオススメするぞ！

PS4：セリカ



『BBCP Ver2.0』よりプレイアブルキャラクターとして参戦したセリカはPS4特典！　小説「BB フェイズ0」登場時より人気の高いキャラクターで制服のデザインもとってもキュート！

PS3：ノエル



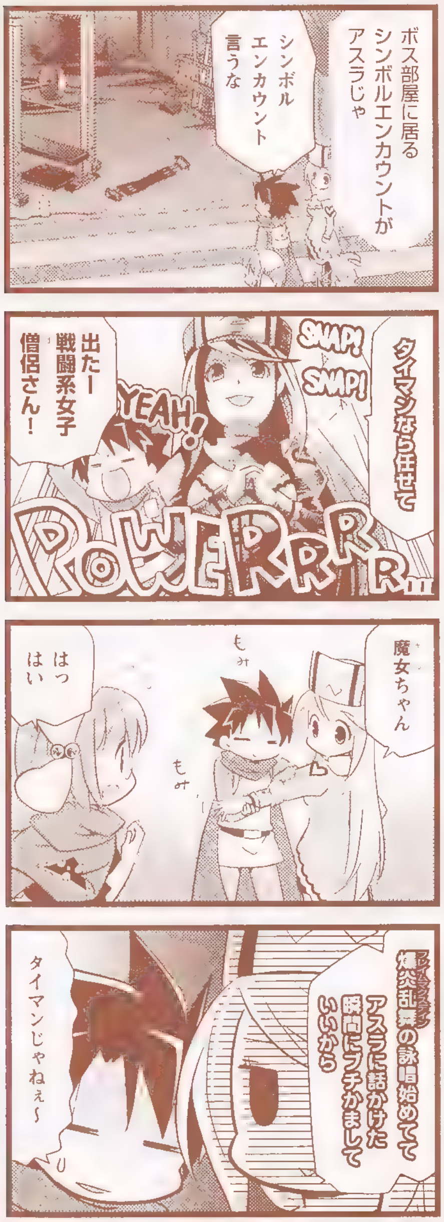
ご存知『BB』シリーズヒロイン、ノエル＝ヴァーミリオンはPS3特典！　凛々しいガンマン風の新衣装もデフォルメされてかわいく仕上がっているぞ。

Xbox one：マイ



『BBCP EXTEND』にて収録が決定しているリミックスハートの出張版シナリオに登場のマイはXbox one特典！　見た目はかわいらしい女の子だが、本当の姿は男の子……

用意



【シンボルエンカウント】RPGなどで、遭遇（エンカウント）する敵キャラが目視できる状態のもの。システム。対語はランダムエンカウント。

鶴藤長天



【鶴藤長天】馬場、猪木に次ぐ新世代と呼ばれたジャンボ鶴田、藤波辰爾、長州力、天龍源一郎の四人を指した言葉。当時ファンを魅了した。

ドロップうまー



【ドロップ】RPGなどで、敵モンスターが落とすアイテムの総称。有用なドロップを見極めて稼ぐのはRPGの楽しみ方の一つ。

GAME

『BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA』シリーズ集大成満を持して家庭用に登場！

http://www.blazblue.jp/cp/

© ARC SYSTEM WORKS



オンライン対戦で熱くなれ！充実のネットワークモード！



ア　ク格ゲ　といえは ユーザーからも支持される快適なネット対戦も売りの一つ。知り合いと遊ぶもよし！　まだ見ぬライバルと腕を競い合うのもよしだ！

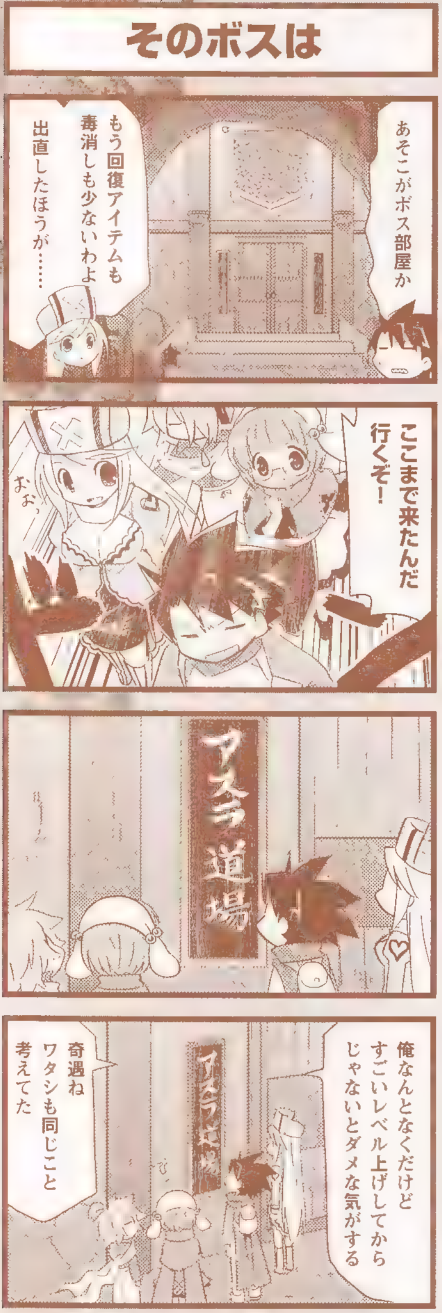
アークシステムワークスより「NESiCAxLive」にて配信、全国のゲームセンターで大人気稼働中の対戦格闘ゲーム『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA』が家庭用に登場！　本作は三機種で同時発売を予定しているが、PS3とPS4間ではネットワークモードにおいてクロスプラットフォーム対戦機能の実装を予定しているぞ。また、早期購入特典もあり！　気になる方は、次ページのカコミにまとめたのでそちらをチェックしよう！



【麻】植物の葉茎で作られた繊維の総称。流通している多くの麻は亜麻であり、ほかに苧麻がある。日本の法律では大麻は麻とされない。



【無垢】仏教用語で、汚れがないこと。純粋なこと。すべて同色で仕立てた衣服にも使われ、「白無垢」などとされる。



【アスラ道場】某有名RPGの『Ⅲ』で人気だった固定モンスター。必殺技の閃きレベルが非常に高く、しかも何度でも戦えるため非常に有用。

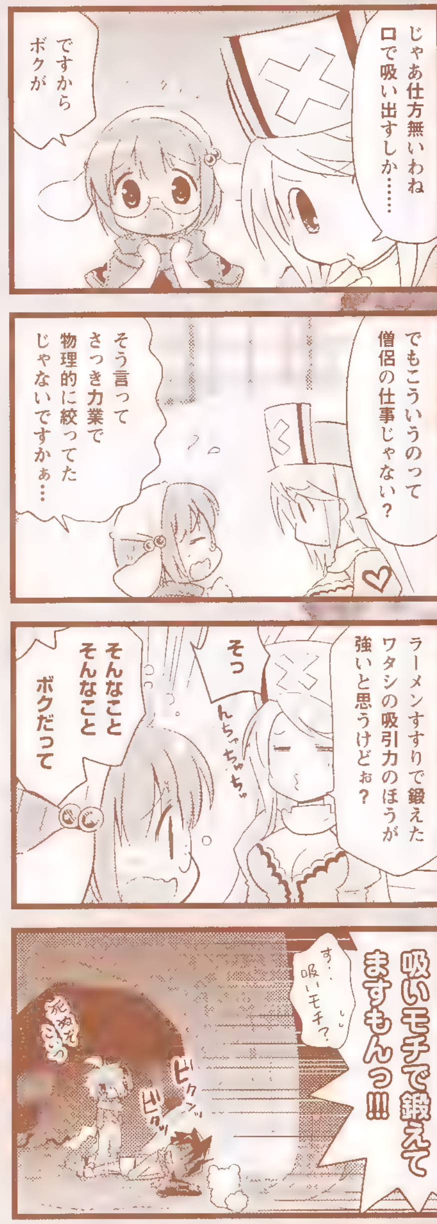


貧乳代表の賢者さんが新キャラの凶器に気付く!?

新キャラに胸かふくらむ勇者をさしおき賢者さんか立つ！ まさか彼女はおっぱい信用金庫？

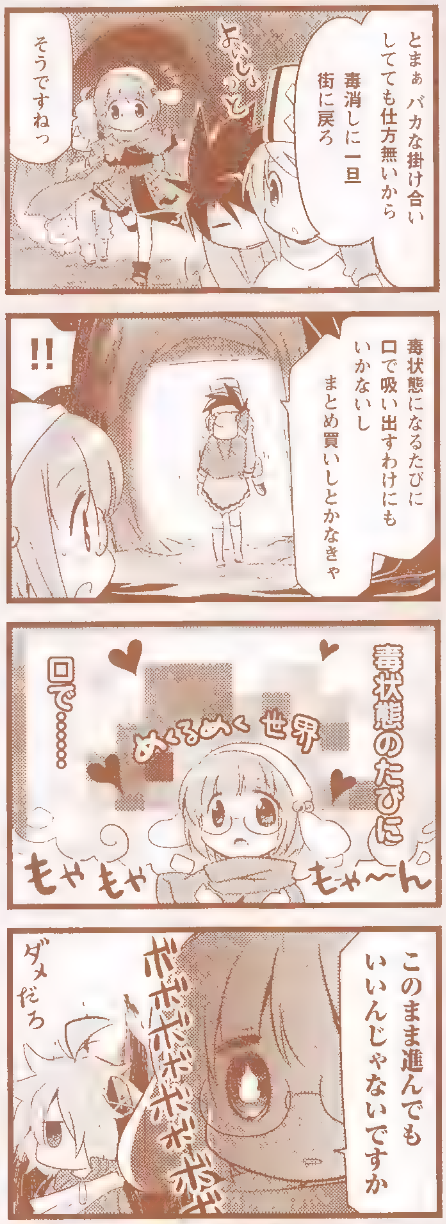
「RPGの彼女 ～大人になった厨二病～」商品情報 2015年3月30日、発… 定価95…

マウストゥー



【マウストゥーマウス】口対口でする人工呼吸。心肺蘇生法。気道を確保し、心臓が動き出さない場合は心臓マッサージを試みよう。

魔女の野望



【魔女】魔法使いの女性。「witch」。男性の場合は「sorcier」とも。十五世紀にされた「魔女狩り」はさまざまな悲劇を生み出した。

優しいウソ



【僧侶さん式回復魔法】魔法を一切使えない僧侶さんが勇者に敢行した回復術。当時勇者には何らかの効果があったらしい。

RPGの彼女 〜大人になった第二章〜

RPGシリーズ新章到来！ 幸宮チノの底力を見逃すな!!

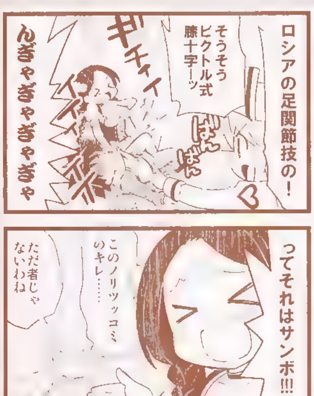
幸宮チノの「RPG」シリーズ最新作単行本がいよいよ3月30日に発売。ここでは単行本ならではの魅力を存分に紹介！





新スキルを続々習得！ 新たな冒険の始まり!?

ドタバタ冒険を続けるパーティに待望の新スキルが！ 魔王退治への新しい一歩となるか？ そしてその効果は？



新キャラクターも登場……!!

特別連載！ 幸宮チノによるRPG墜落ものがたり

RPGの彼女

〜大人になった厨二病〜



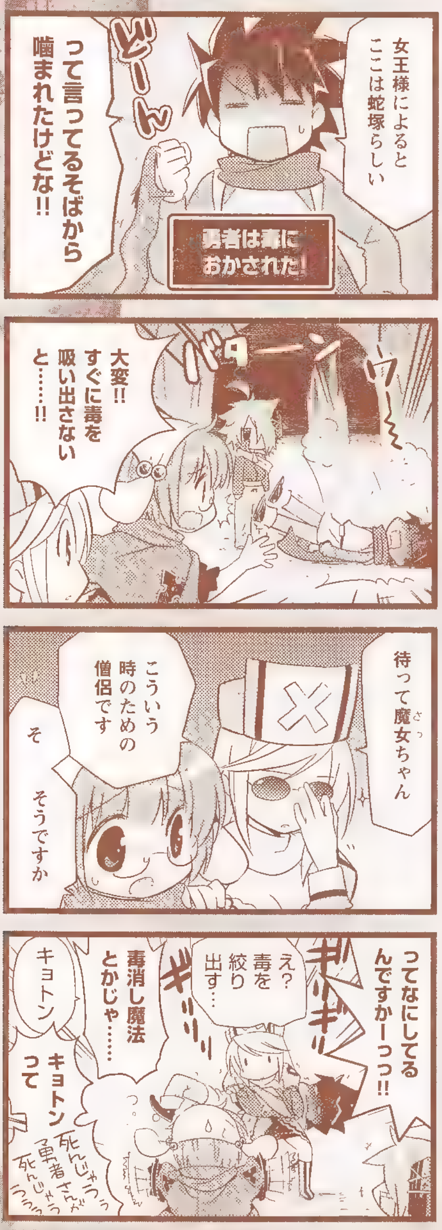
僧侶さんの苦手



永遠に語りたい



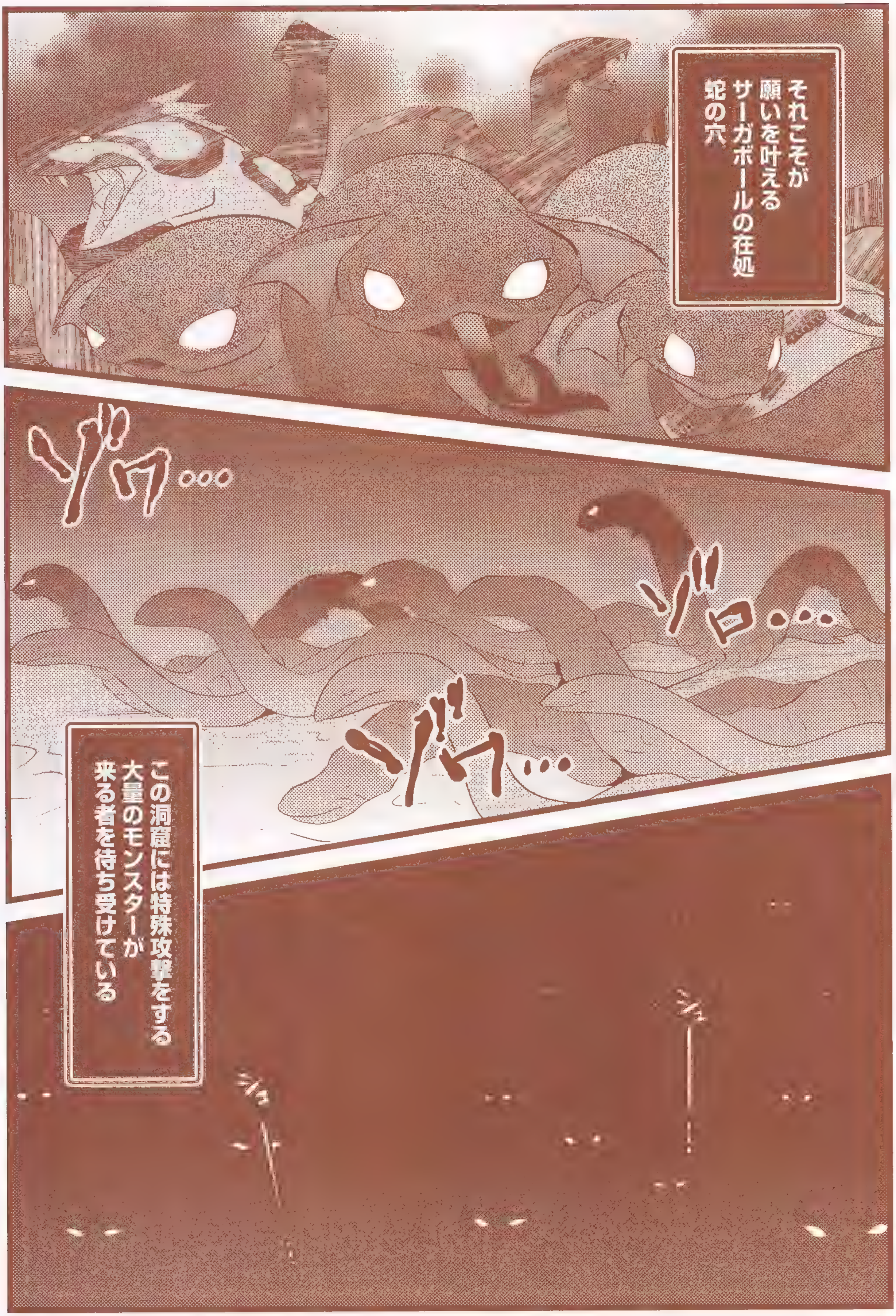
物理的に

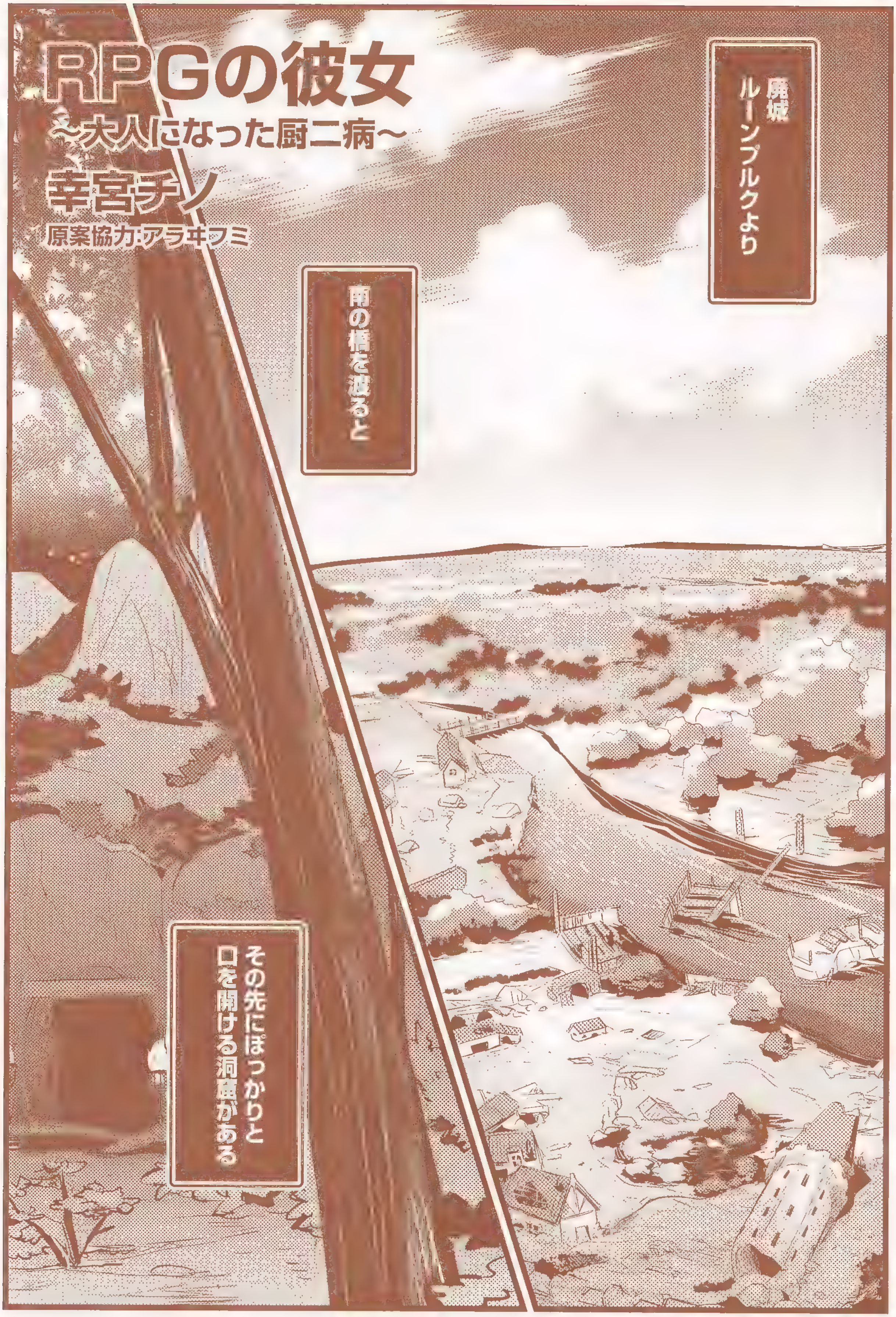


【毒】直訳は「Poison」。動物が意識的に使うものは「Venom」とされる。「ベノムストライク」は直訳すると「毒攻撃」。

【ブオタ】プロレスおたく。そんな僕たちは「世界のラリアット100選」とかのお題で一晩中飲み明かすことができます。

【蛇】は虫類の一種で四肢が無い。地球に住む有毒な虫類のうち、99%を蛇が占めているとか。永らく信仰の対象ともなっている。

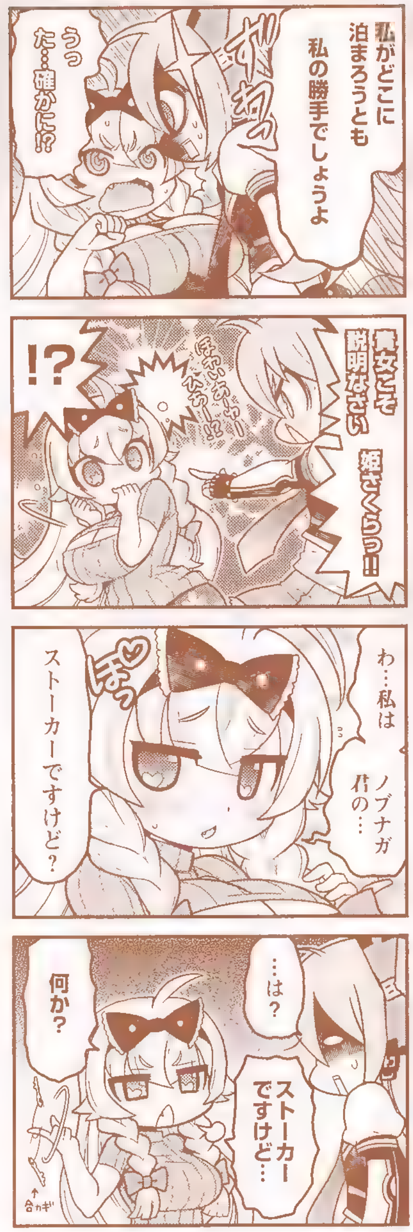

それこそが
願いを叶える
サーガボールの在処
蛇の穴
ゾワ…
ゾロ…
ゾワ…
この洞窟には特殊攻撃をする
大量のモンスターが
来る者を待ち受けている



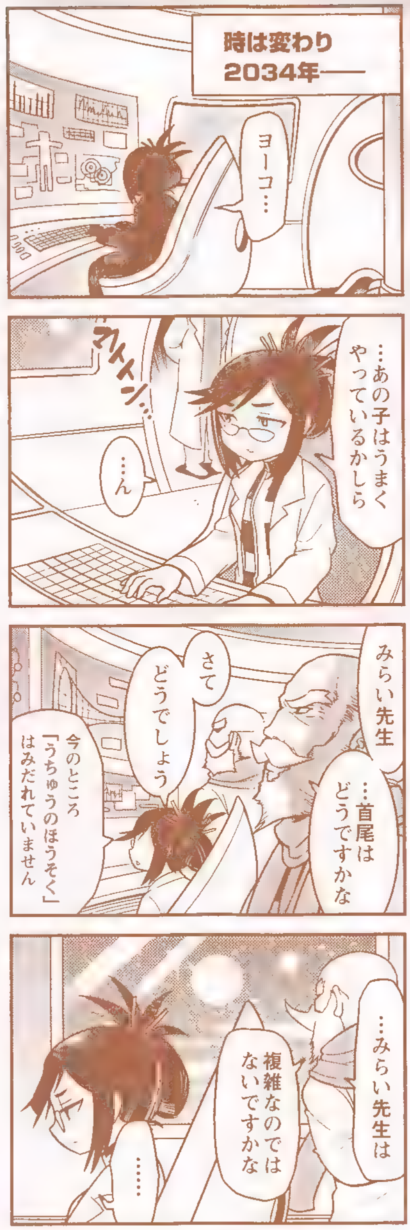
本作品はこちらからお読み下さい。

続きは単行本で……。ヨーコとさくらが地球を護る!!

ストーカーの姫



時は巡る



アンドロイドの願い

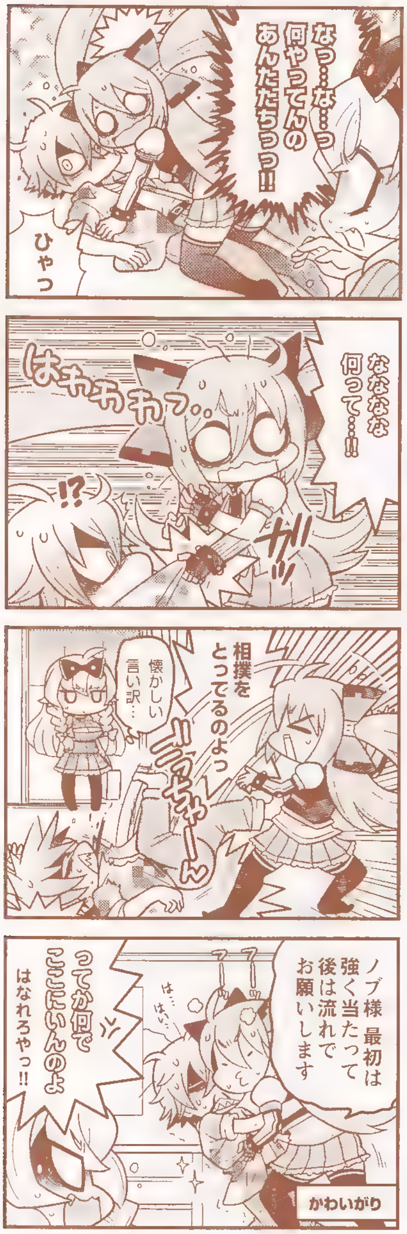


てあたりしだいゲームリスト

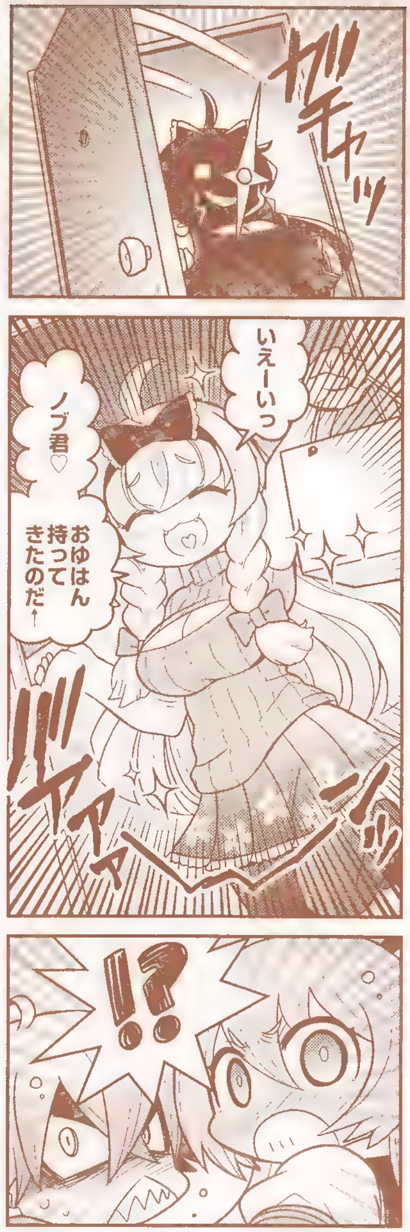
●2015年春稼働予定タイトル		
ニトロプラス ブラスターズ -HEROINES INFINITE DUEL-	エクサム	対戦格闘ゲーム
タイムクライシス5	バンダイナムコゲームス	ガンシューティングゲーム
●2015年夏稼働予定タイトル		
艦これアーケード -艦これ-	セガ	艦隊型育成カードバトルゲーム
●2015年稼働予定タイトル		
スクール オブ ラグナロク	スクウェア・エニックス	オンラインアクションゲーム
CHUNITHM	セガ	音楽ゲーム
Synchronica	バンダイナムコゲームス	2人協力音楽ゲーム
スター・ウォーズ：バトル ポッド	バンダイナムコゲームス	ドームスクリーン型ハイスピードSTG
ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT	バンダイナムコゲームス	対戦格闘アクションゲーム
●稼働日未定タイトル		
crossbeats REV.	カプコン	音楽ゲーム
ディズニー ツムツム	コナミ	パズルゲーム
DISSIDIA FINAL FANTASY	スクウェア・エニックス	パーティ対戦型アクションゲーム
スカルガールズ アンコール	タイトー	対戦格闘ゲーム

➡本作品は96ページからお読み下さい。

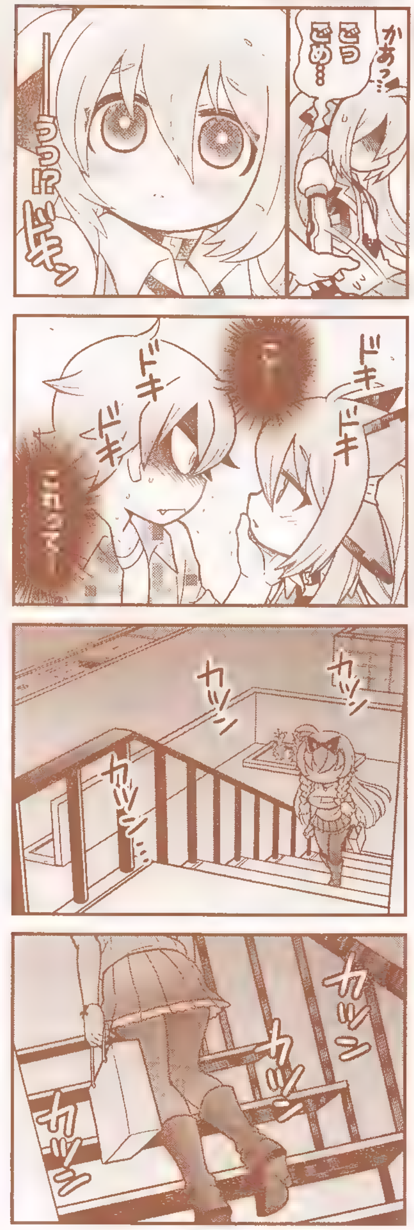
その国技、SUMO



降臨



プログラム発動中!



GAME

すべての『ペルソナ』ファンに贈る！　シリーズ最新作『ペルソナ5』、堂々登場！

http://persona5.jp/

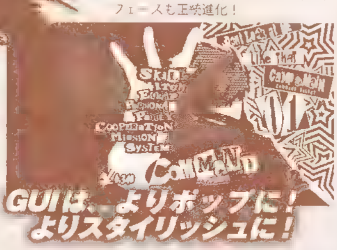
PERSONA5

■タイトル：ペルソナ5
■発売時期：[illegible]
■対応機種：[illegible]
■価格：[illegible]
■CERO：[illegible]
■ジャンル：RPG
■プレイ人数：[illegible]



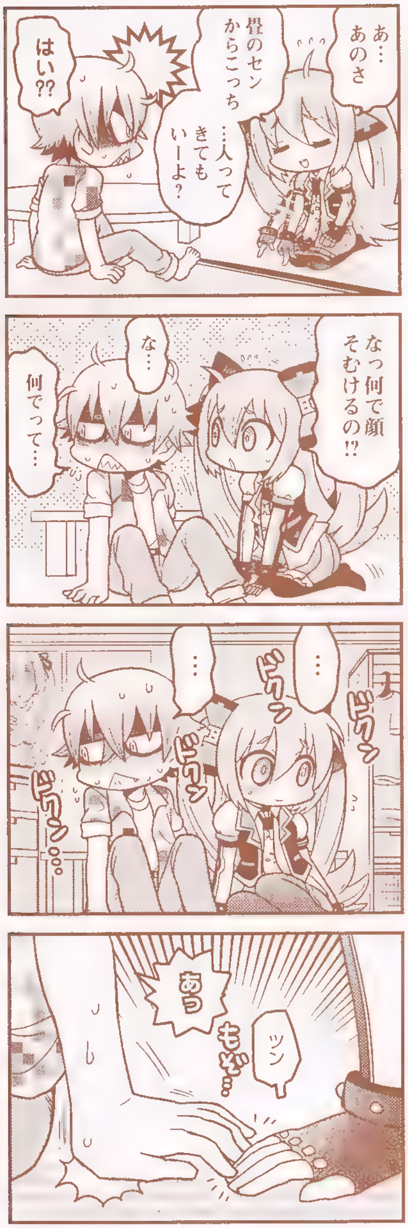
プレイヤーの分身となる「主人公」と初期ペルソナの「アルセーヌ」。ペルソナの名前が興味深いが果たして……

『ペルソナ5』ではブランドアイコンともいえるグラフィカルユーザインタフェースも正統進化！



全国のゲームセンターで好評稼働中のアークシステムワークスとアトラスの共同制作による対戦格闘ゲーム『ペルソナ4ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』。そのシリーズナンバリング最新作となるRPG『ペルソナ5』の情報がついに解禁！ 合わせて公式HPではPVが公開されており、ゲームのプレイシーンが確認できる。ファンの方は一度HPに目を通すことをオススメするぞ。

ふれあう指

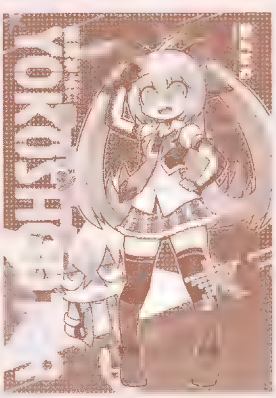


ドストライク平助



俺IZM





醍醐ほか新キャラと勃発するノブナガ争奪バトルはさらなる闘争を呼ぶ! 彼女たちの活躍はこの表紙が目印ッ!!

ヨーコシューター単行本、3月14日発売情報③



これは禁断の令呪……!?
ヨーコの新必殺技とは!?

未来の俺



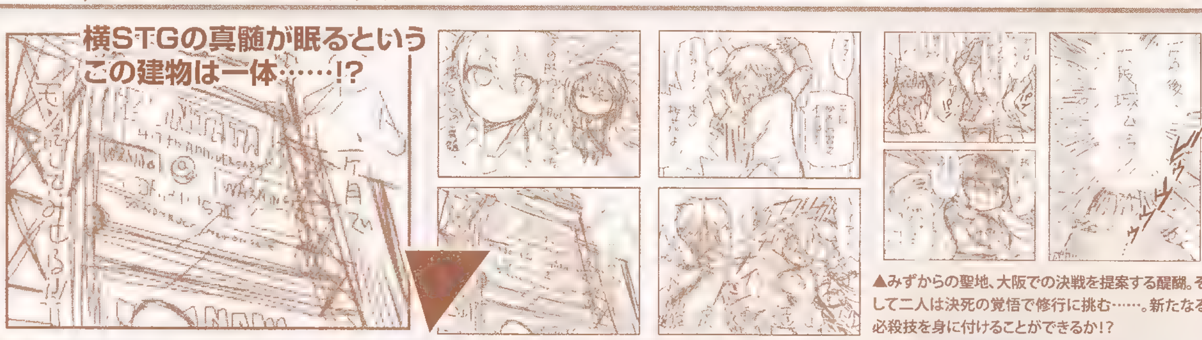
そのキャベツ危険につき



タイプを聞かせて



帰って来たAOシックレコード　ヨーコシューター単行本、3月14日発売情報②



▲みずからの聖地、大阪での決戦を提案する醍醐。そして二人は決死の覚悟で修行に挑む……。新たなる必殺技を身に付けることができるか!?

姫さくらは中国へ、ヨーコは新宿へ!!

深夜のおつとめ



神レベル



いっぽうそのころ

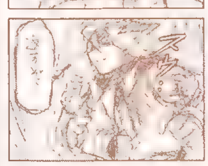
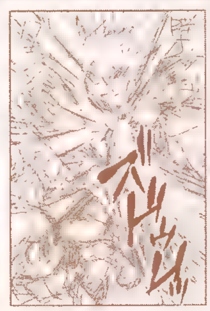


帰って来たAOシックレコード　ヨーコシューター単行本、3月14日発売情報①

描き下ろし満載!超展開に心躍る!!

いよいよ単行本の発売が3月14日にせまった「ヨーコシューター」。単行本の半分以上が描き下ろしという、超絶展開をここで紹介していくぞ!!

格闘ゲームの猛獣「醍醐」が急襲!!ヨーコとさくらが迎え撃つッ!!

▶未来を変える力を持ったノブナガを狙って格闘ゲームの猛獣、醍醐が登場! ヨーコとさくらをものともせず、ハンディキャップマッチを挑む。その闘神のごとき力に刮目せよ!!



▶醍醐準備稿。ただ強き者のみを求める闘争の血がノブナガたちを絶望の淵へと誘う!!

シューターとサークラが
貴方の恋人に立候補します♪

無双せよ!! ヨーコシューター



この作品はこちらからお読み下さい。

待ち人来たる



日本の流儀



おたくの矜持



藤丸あお先生からのコメント 3月14日発売の「ヨーコシューター」単行 … いつかまた会える日を信じて……!

 原案協力:アラキフミ

「剣豪学園」単行本「壱」は大絶賛発売中……!!



⇨本作品は巻末からお読み下さい。


テンプル!!!


インステインクト！
きゃあああッ


刀が
燃えた!!?
喰らえ・・・
魔王の衝撃!!!


…ふん
ウソ!?
何で斬れないの!?
チン
俺に傷をつけた事は誉めてやろう!
やはりな…


ジャックザリッパー!!
貴様!!
この世に戻してやった恩を忘れたのか!!
契約などした覚えはない
私は切り刻めれば…
それで満足だ!!!
『柳生十兵衛』+『切り裂きジャック』!!!


エエエエエエ!?
切り裂きジャックの霊がそのまま憑いてるの!?
時代を超えて柳生十兵衛と切り裂きジャックが組むとは…!!
初めてヤツに傷を負わせたぞ!!
こっ…校長!! いいんですか!?
殺人鬼なんか味方にして!!
古来より…妖刀とはそういうモノです
『悪党』を斬るには『悪刀』も必要…!!
確かに…!
こいつは彼女のハンデを埋めるにはもってこいだ!!


その刀は…
ただ地球上で最高の斬れ味を持っているだけじゃない…!!
もう一つ大きな秘密があるんですよ
…もっとだ… もっと血を吸わせろ……
はっ



タタッ
アレ？
おおっ!?
何で!?
あっ…ありがとうご先祖様!!
……
いや…私が見えていなかった死角に刀が独りでに斬り込んだ!?
ええ!?


だが我が剣は
勝つ為なら
路上の馬糞でも
投げつける…
欲し…
壊し…
服従させる為
だけの
純粋な
殺人剣ッ!!
くっ
ジューベー!!!


グッ!!
そんな!!
ご先祖様でも!?
鬼小島のどんな方向にも曲がる関節と合わさって…さばききれん!!
きゃあッ!!
まずい!!砂が目に!!
貴様は所詮『武士道』だの『潔さ』だの…『道徳』と結びつけられた武士階級の剣術…!!


これが俺の
剣術だ!!!
ああッ


追えない…!!
こやつ…型がない!!
なんて変則的な動き…!!
ええっ!?


オオオオォ
金庫室の鉄扉を楽々切断した
この刃(やいば)ならいける!!
…良いオモチャをもらったな
だが俺に当てられるか!
真剣を初めて持つ貴様に!!


ええ…苦労しましたよ
金属アレルギーの剣豪など初めてでしたからね
―日本刀は『刃』、『鎺』『鐔』、『縁』、『頭』など
鎺
鐔
頭
刃
ほぼ全てが金属で作られています
さらに一見金属がなさそうな『柄』にも『目貫き』という金属が入っていて
刀を扱う以上必ず金属に触れてしまいます
そこで金属以外の物質で日本刀を作れないか試してみましたが……
強度や切れ味が大きく劣り重さのバランスも取れず…
武器としては使い物になりませんでした
何より剣豪の霊を憑依させて戦う剣豪学園の生徒が先祖の経験を生かせなくなるのは致命傷……!!
ですがこの難題を一挙に解決する物質が…
突然転がり込んだのです
金属とほぼ同じ比重でありながら鋼の数十倍の斬れ味を持ち…
なおかつ人間の皮膚や汗と反応しない…未知の物質がね…!!

新たなる武具登場！ その実力とは……!!



本作品はこちらからお読み下さい。





情報専門誌 アルカディア 4月号 168
発行／株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎0570-060-555（ナビダイヤル）
企画・編集／エンターブレイン 〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア
enterbrain ◎特別定価1,170円 本体1,102円

Printed in Japan 凸版印刷

KADOKAWA enterbrain

雑誌 11447-04

4910114470452
01102